

收藏纪念
GAME SOFTWARE



(日)马场宏尚

游戏业的战争



NEXT

收藏纪念版之三

非卖品

收藏纪念版之三

浪客剑心

【明治剑客浪漫谭】

2000.1.10

次世代丛书

《浪客剑心·游戏业的战争》

《电子游戏软件》杂志社编著

次世代丛书袖珍本：

《GAME BOY 特辑》 14.00元

《绝对 GAME BOY 读本》 14.00元

《浪客剑心·游戏业的战争》 收藏纪念之三

《GAME BOY 秘技全书》 收藏纪念之四

——《电子游戏软件》杂志社编著

地址：北京6129信箱

邮编：100061

电话：67152757

E－MAIL：vgame@public.bta.net.cn

欢迎读者来函来电垂询。





到月球去

将土产当成诱饵

来自牛肉锅店“赤别户”的关原妙，她的来访对于神谷活心流道场的三个人，特别是对绯村剑心和明神弥彦这两个人来说，无论如何都令人感到非常高兴。

阿妙带了一个十七、八岁的书生，他也是店里的常客。当然，她是不可能空手而来。她带来了店里用上好牛肉制成的土产。

——太好了！这下子可以不用吃薰殿下做的晚饭了！

剑心心中所想的事，恐怕弥彦也是这么想的吧？他们两个人不禁互相看着对方，露出满意的笑容，这就是证据。

“御养生牛肉”

在东京，用红笔在招牌上写着如此大字的牛肉锅店，是出现在明治二年（一八六九年）。其实牛肉锅店在日本出现的由来，有好几种说法。有人说最早出现在幕末安政四年（一八五七年）的大阪，也有人说是在文久二年（一八六二年），横滨的居酒屋“伊势熊”最先开始做这道料理的；还有人说是在庆应三年（一八六七

年）的六月，在高轮的英国大使馆附近，开了第一家牛肉锅店。无论是哪一种说法，当时的日本人，并不像西洋人那么了解牛肉的美味。

然而，喜欢新奇事物的日本人，由于新政府奖励民众吃肉食，知道了牛肉的美味；明治三年，芝露月町的中川屋、蛎壳屋的中初、小传马町的伊势重等等的牛肉锅店便相继开张。

明治十一年的春天，东京府下已经有五百间以上的牛肉锅店，但其中味道称得上是最好的，还是只有“赤别户”吧。

顺道一提下，牛肉锅店所提供的商品——牛肉锅，有“上等”和“普通”两种类。

简单地说，“上等”就相当于现在的“寿喜烧”，“普通”则想必是“炖牛肉”就可以了。在锅子里抹上油来煮牛肉，就称为“烧锅”。再加进切成大段的葱和调味料，然后用煮得热腾腾的材料，沾着蛋液一起吃。这种吃法，你说多好吃就有多好吃。

剑心看见在他面前的弥彦，早就在幻想着，并且还流出了口水。突然，他也发觉到自己的下巴竟然也已经湿了。

道场的主人，也是代理师父的神谷薰，用十分怀疑的眼光，看着他们两个人难看的样子。

“你们两个！有没有专心在听阿妙说话啊？”

听到小薰这么说，剑心惊慌失措，弥彦虽然也吓了

一跳，却还是强辩了几句。

"当然有。总而言之就是这个书生要我们帮他找回丢掉的书，对吧?"

从弥彦的眼光来看，书生大概比自己大五岁或是六岁，但是看起来却一点也靠不住的样子。身体也非常瘦小，而且还戴着又厚又重的眼镜，总之看起来很虚弱不堪就是了。

"是的，这么贵重的东西要是弄丢了，大熊先生就会从现在住的地方……从老师的家被赶出去的……没错吧，大熊先生?"

书生大熊大五郎，被皱着美丽眉头的阿妙催促，只用纤弱的声音回答了一声"是的"。

"哼!只不过是弄丢了一本书，不会被赶出去的啦!你说对不对?小薰?"

弥彦老是这样没大没小地叫着小薰，平常她虽然会生气，然而现在她却忍了下来，催促阿妙继续往下说。

——看来这件事可能会很棘手啊。

剑心一边听着阿妙的话，一边如此想着。

把阿妙说的话归纳一下，大概是这么一回事：

昨天傍晚，正在专心读书的大五郎，为了替供给自己住处的主人，也就是自己的老师办事，便将读了一半的书本带在身上，出发到野上去办事。

目的地是宽永寺的某个分院，还带着老师亲自交

给他的"干蒸饼"。

"我确实收到了。"

对方如此说着，然后将包着干蒸饼的方巾还给大五郎，他就这么踏上了回程。

顺便提一句，这种干蒸饼是在去年七月，由两国若松町的"夙月堂"第一家推出，并受到许多人欢迎的国产西点。

如果大五郎直接回家，或许就什么事都不会发生；但是正好到了晚饭的时间，肚子也饿了，况且他又想到，回去也只有朴素的饭菜而已，便不禁绕道去了"赤别户"。

"赤别户"店里，坐满了吃晚饭的客人，阿妙和其他店员都忙里忙外的。过了一会儿，角落的一个房间总算空了出来，大五郎便点了牛肉锅来吃，渡过了一段幸福的时光。

然后他看了看周围，阿妙他们依然是忙得不可开交；看到这种情形，大五郎这个常客便想去帮他们的忙。

大五郎将从老师那里借来的书，从怀里掏了出来，用方巾包起来之后，慎重地放在坐垫的旁边。

接下来的十五分钟左右，大五郎便像是在兼做饭后运动一样，帮忙端肉和青菜什么的；然而让他吓得大吃一惊的事，就发生在这件事之后。

当大五郎准备回家，上个厕所，回到原来的座位上

时，放在座位旁的书和方巾，却突然消失不见了。

脸色惨白的大五郎，慌张地望着周围；然而到处都看不到书和方巾的影子。

慌张的大五郎向阿妙及店里的人说明原因，请所有人找遍了店内，仍然找不到重要的书和方巾。

“原来如此，这真是糟糕啊！”

小薰看了一副快要哭出来、低着头的大五郎一眼，立刻又将视线转回阿妙那里。

“大熊先生是我们店里的常客，况且又是发生在他帮我们的时候……”

阿妙非常的为难，低声地说着。

“哼！总而言之，就是这个书生不该不直接回家。他是自作自受！”

无论什么事，只要落到弥彦头上，就是一刀两断。说话完全不留余地，一点也不含蓄。

“——总而言之先道歉，假如道了歉还是会被赶出去，那你就出去嘛！要不然让你来这个烂道场住也可以啊！”

在一旁的小薰，一直忍耐听着弥彦的话；然而听到弥彦说自己的道场是“烂道场”，终于忍无可忍地爆发了出来。

“你说什么，弥彦！我的道场怎么样？你再说一次看看！”

“不是啦！那个……那是……”

一向嘴巴缺德的弥彦，只要想到惹火小薰的后果，也就无法再喋喋不休说下去。因为不管怎么样，小薰是个能够左右弥彦一切食、衣、住的人。

“弥彦你住嘴！”

小薰对弥彦下了命令。

“我要是真的弄丢了那本书……我就活不下去了……”

大五郎第一次开口说了话。就如同他瘦弱的外表一样，他的声音也十分虚弱、尖锐，和他名字给人的印象相差甚远。

“大熊先生……我没说错吧？到底那本重要的书是怎么样的一本书呢？”

小薰提出了一个理所当然的问题。

所有人的目光，都一起集中在大五郎身上。大五郎红了脸，低着头开始叙述着。

“那是一个名叫朱尔斯贝伦的法国人所写的书，翻译成日语的话，书名应该叫做《月球旅行》。形式虽然是小说，但内容却是伟大的科学。”

听到《月球旅行》这个书名，在场的所有人都一起互相看了对方。没有一个人立刻说出话来，因为所有人都不知道该怎么问、该问什么。

“那个，我想请问一件事……你所谓的月球，是指‘那个’月亮吗？”

不知该如何是好的剑心，好不容易代表所有人开

口问了。

“是的，没有错。内容是人类到月亮旅行的故事。”

“那么，那本叫做《月球旅行》的书……内容大概是怎么样的呢?”

“是的，那本书的内容是——”

大五郎的眼睛亮了起来，继续说着。

“——将三名人类和两只狗装在子弹里，朝着月亮用大炮发射出去。大炮的名字叫做哥伦比亚大炮，炮弹里有三个人，两个美国人和一个法国人。”

“那，要到达月亮要花几天呢?”

“是。根据剑桥天文台的计算，假如以一秒钟一万一千公尺的速度发射子弹，九十七小时十三分二十秒就可以到达月亮了。”

弥彦静静听着剑心和大五郎的对话，突然敞开嗓门大笑了起来。

“真无聊!那简直是在骗小孩嘛!太可笑了!”

“喂!弥彦!”

小薰瞪着弥彦警告他，然而这一次弥彦并没有退缩。

“我说的没错啊！不过是弄丢了一本胡说八道的书，就一副要死要活的样子，这太夸张了吧?还不如听《竹取公主》的故事!”

“真、真是太过分了……或许说得有点夸张，但是有哪一点是骗小孩、胡说八道的呢?”

大五郎突然严肃起来，瞪着弥彦。

“月亮啊!就是月亮嘛!为了要去那么远的地方，竟然要花上九十七……”

“九十七小时十三分二十秒，也就是四天又一小时十三分多一点。”

“不管怎样，怎么可能只花那么几天就去得了吗?从东京到京都去，不管如何赶路都要花上四、五天，月亮竟然会比京都还要近，这种事我听都没听过!”

“这该怎么说……所以我才说这是最新型的炮身啊!这种炮身有九百英尺，而且还是铸铁制的。这个哥伦比亚炮使用了四十万磅的棉花火药……能让发射时的炮弹速度，达到一秒钟飞行一万一千公尺的距离。”

小薰在心里想像着自己、剑心和弥彦三个人，被装在炮弹中的样子。然而，比起被发射后炮弹飞翔的样子，她首先联想到的，还是三个人被火烤的样子，总觉得少了一点实际的感觉。

老师是胜海舟

在小薰的右边，弥彦和大五郎没完没了地一问一答，仍在继续着。

“究竟那个月球旅行是什么时候出发的啊？”

“十二月一日的晚上十点四十六分四十秒……不，正确的说，应该是晚上十点四十六分三十五秒才对……”

“那是明治几年的十二月一日啊？”

“这个嘛……书的一开头是写着一八六×年……”

“看吧！果然是胡说八道的嘛！一八六×年早就已经过了不是吗？今年是明治十一年(一八七八年)耶！不管是世界上的哪个地方，都没有看到报纸上登过什么人到过月亮旅行的新闻。那本书是胡说八道啦……”

被指出《月球旅行》这本书中，可以说是矛盾点的地方，大五郎不得不沉默了下来。大五郎那弯着瘦弱的身体、低着头的样子，比其他人要来得让人想怜悯他。

然而，弥彦的攻击并非这种程度就罢休。

“你说那叫‘科学’是吗？哼！世上才不是像你所说的呢！你……难道没听说过吗？在这个东京最热闹的地

方，大白天的竟然会闹鬼的风声……”

大五郎不知所措，不知道该怎么回答才好。

“弥彦！你不要再说了！”

小薰斥责着弥彦。然而弥彦乘胜追击，不寻常的样子却怎么也停不下来。

“罗嗦！你这个丑八怪，其实你也很怕不是吗？”

“你说什么？再说一次试试看，你这个吊着眼梢的小鬼！”

“你说什么——！”

两个出手都很快的人差一点就打了起来，但是因为阿妙从旁的插话，说她也曾听说过这个风声，才没有造成一场“激斗”。

确实在这段期间，有风声说神田明神下的宝明院有奇怪的声音。而且，听过那不知道是男人还是女人的声音的人也不少。在这个文明开化的时代，“幽灵的声音”这种事虽然听起来很蠢，然而在宝明院附近的荞麦店“花月庵”，却受到这个风声的影响，客人突然都不再上门，店都快要关门大吉了。

“听说那或许是在革新时，上吊自杀的住持的怨灵也说不定哦。”

阿妙这么说。明治元年，由于官方发布了神佛分离令，使得宝明院的住持在正殿上吊自杀。

这是由于明治政府将重心放在神道上的废佛毁寺活动。为此全国有许多的僧侣，因为受到压迫或生活

困难,最后便厌世而自杀了。

连奈良兴福寺那样的古刹，都将五重塔拿到拍卖会上竞标。明治的十年间，如此将贵重的佛具或是寺庙宝物的悲剧,在日本全国都能见得到。

和周围的吵闹相反,此刻大五郎消沉的心境,或许也像那些沮丧的僧侣们一样。

小薰和阿妙都想要尽可能安慰他，然而在这种时候,到底该用什么话来安慰他,她们也都不清楚。

就在这个时候，剑心将手轻轻地放在大五郎肩上。

“大五郎殿下,月亮确实很远……但是,假如有一天真的能上去看看,相信一定很棒的。”

剑心对着大五郎微笑，大五郎就如同被人拯救了一般。

“是的——”

大五郎恢复了精神,用力地点头。

“我将来想当科学家，为了梦想，我现在绝对不能被赶出老师的家。”

“对了,我们都还没有问大五郎先生的老师是谁。那个老师是住在哪里、叫什么名字呢?”

被小薰这么一问，大五郎用一副有气无力的声音说了。

“原海军军官兼参谋的胜安芳大人。”

他这么说着。



比起到了明治时代，将旧幕府时代的官名“安房守”改成“安芳”的名字，比较有名的还是他的号“海舟”。

“胜……是那个开江户城的胜海舟吗……”

弥彦用复杂的心情，说出了这个名字。弥彦的父亲原是幕府的武士，俸禄有三十石二人扶持。因为不愿意随波逐流和夺走天下的官军同流合污，最后被困在上野的山上战死。

提到胜海舟这个人，就是毫无抵抗地让官军进入江户市，将江户城交给对方的罪魁祸首，也就是幕府的代表者。对弥彦来说，他是个背叛者，也是害得他父亲战死、母亲病死的人。

同样的，在幕府时代后期，对于以“拔刀千人斩”的身分，救了许多勤皇志士的剑心来说，也是个听起来颇有分量的名字。

场面变得复杂、黑暗而沉闷，打破这种场面的是阿妙。

“一开始啊，我是想找老是不付帐的左之助，请他帮忙找书的。我去了他住的大杂院，可是他不知道跑到哪里去了……所以才……我知道这会给小薰带来麻烦……可是一想到小薰这里，有‘两名’可靠的剑客，我才……”

因为阿妙说了“有两名可靠的剑客”，弥彦突然振作起精神。

最近这一阵子，弥彦除了剑术的练习以外，大多是替小薰跑腿，正感到有一点厌烦；况且又看在牛肉锅的份上，不管事情成功或失败，参加一份也不是坏事。

“嗯——老师就是胜海舟吗？”

剑心把双手交叉在胸前。

“那么大五郎殿下，您心里是否有个底呢？……比方说在那十五分钟以内，书大概是在什么时候掉的，有没有什么线索呢？”

“有的……在我去厕所之前，还看过座位的旁边，那个时候方巾确实还在的……”

接着他用低低的声音喃喃说着。

“恐怕是在我方便的时候，有人……”

“八成是被人偷走的。”

剑心的神情变得十分担忧。

“阿妙殿下，当时店里除了平常的熟客之外，有没有没见过的客人呢？”

被剑心这么一问，阿妙拼命地回想。突然，她一副想起了什么的样子。

“对了……有两个我平常没见过的客人，一个是穿着西服的绅士，皮肤很白，鼻子下面还留着胡子。另一个人则是……”

说到这里，阿妙看了摆在剑心右边的刀一眼。

“另外一个人……废刀令都已经颁布了，但是他还在腰间挂着一把刀……而且还是把红柄的长刀。脸色

红润、个子高大，就像个相扑力士一样。从左边的脸颊到下巴，长着许多的麻子，是个眼神凶恶的男人呢……”

“那两个人是比大五郎殿下先进店里，座位离得有一点远。”

剑心心想：大五郎殿下一定是被跟踪了。

那么，他们的目的是大五郎殿下身上的东西吗？——

剑心东想西想，突然脑中闪过一个念头，就像得到上天的启示一样。然而他却没有说出口，只是保持沉默。

“不管怎么样，先去见胜老师一面，才是最重要的。”

“那么，你们愿意助我们一臂之力了吗？”

阿妙露出了十分高兴的脸色，剑心虽看在眼里，却仍静静地坐在阿妙的旁边，将视线转移到大五郎的身上，然后将刚才想到的疑问说了出来。

“胜先生……不，你已经把这件事向胜老师报告了吗？”

“是的。”

“老师说了什么？”

“一开始老师非常生气，还骂我‘混帐’……后来我一提到‘赤别户’的名字，老师也好像听过的样子，称赞那里的牛肉锅好吃，怒气也稍微消减了一点。然后

……老师就说‘大熊，即使是用上你的生命，也要把丢掉的东西找回来。否则，你就别再跨进这个家门一步。看情形，说不定要把你交给警察……’他是这么说的……”

“……除此之外，他还说了什么吗？”

“有的，他要我后天之前解决这件事……他不会等太久的……”

“原来如此……”

剑心突然变得认真起来。

剑心虽然这么说，倒也不是因为知道了大五郎的老师是胜海舟，而是觉得对月亮抱有梦想的大五郎，样子和自己的境遇有点相似。

——大五郎殿下，也流浪在毫无尽头的月球啊！

这种想法，触动了剑心的心。

“好！那么……”

剑心站了起来。

小薰慌张地问剑心要去哪里，但剑心却只是一边笑着一边说：“先把肚子填饱啊！趁阿妙殿下还在的时候，正好让我们来尝尝牛肉。”

原来是剑心在听阿妙和大五郎他们说话的时候，早就忍不住肚子饿，没什么大不了的事。

不过，剑心一旦决定要帮助大五郎，动作也就变得快得多。

剑心嘴里虽然塞满着牛肉，却还指挥着大五郎、小

薰和弥彦，要他们到旧书店、书局、报社和出版社看看。

按照大五郎的说明，朱尔斯贝伦的科学冒险小说《月球旅行》，曾在法国的“journal Debate”报上，以《从地球到月亮去》的标题连载两年后，曾出版过一次单行本。

一八六五年，也就是日本幕末时代的庆应元年。

之后，经过五年的时间，朱尔斯贝伦把《从地球到月亮去》的内容修改、补充，完成了《月球旅行》一书。当时是一八七〇年，也就是明治三年，而这部作品到现在都没有在日本推出翻译本，当然知道这部作品的人也是少之又少。

胜海舟是在去年十二月，从在美国 Anapolice 海军大学留学的长子小鹿回国时，得到这本书的。他十分喜欢这本书奇特的内容，一直很珍惜保管着。

“都是我硬要借老师从少爷那里得到，而且又很珍惜的书才会……”

大五郎说话的口吻沉重，他那浅黑色像马一样长长的脸，有点下垂的眼睛，戴着一点也不适合的厚重眼镜。或许是心中对于胜海舟的万分歉意吧？他几乎没有品尝阿妙做的牛肉锅，只是让水蒸气在他的眼镜上结雾。

剑心看着大五郎这个样子，于是他便说了：“大五郎殿下，多少也吃一点，否则对身体不好哦！我也好久

没吃到这么美味的晚饭了呢！”

剑心如此对大五郎说着。在一旁的小薰耳朵可尖得很，她挑着剑心的语病说了。

“剑心，你说‘好久没吃到美味的晚饭’是什么意思？你是说我每天做给你吃的菜很难吃吗？”

剑心被小薰逼问，慌了手脚。

“不、不是啦！我不是那个意思。我的意思是，要花钱的料理，还是专家做的比较好吃……”

剑心拼命地解释，似乎将小薰的愤怒静静地压了下去。如果阿妙不在场，小薰或许会抓起手边的东西，朝剑心扔过去。

小薰乌黑的双眼，一向充满着慈爱和温柔，是个动作优美的女性；然而她出口动手的速度远远胜过男人，和她美丽的外表完全相反，可不是开玩笑的。

慌张的剑心，为了找回男性的威严，用力地咳了一声后，又朝着大五郎向他问话。

“那两人组的客人，如果……一开始就只是要你的东西的话，目的就自然而然非常清楚。想要《月球旅行》这本书，这本还没有在日本被出版、十分贵重的书……他们是会高价出售，亦或是翻译后出版。无论是哪一种作法，能够采取行动的范围都是被限定住的。可以的话就向警察报案……请他们到市内的报社、出版社或书店等等，一个一个地方找找看就好了……”

“是没错，可是老师交代过，绝对不可以向警察报

案……”

“嗯……”

剑心又陷入思考。突然，大五郎将膝盖并了起来，坐得很端正后说了。

“万事拜托！请一定要帮我这个忙！”

大五郎深深地低头，瘦弱的身子比刚才看起来更小、更瘦。看到他这个样子，在场没有任何一个人拒绝帮助他。



月亮旅行的赞成与否

时间是晚上八点以后——。

城中的家家户户点起了烛，将道路照得通明。剑心按照大五郎所画的地图，加快了他的脚步。

有两台人力车，追过了箭步如飞的剑心。

——明天再去向出版社和书店打听消息，有件事非得在今天晚上弄清楚才行。

剑心如此地说给自己听。

突如其来的客人，带来了意想不到的消息。

这件事引起了自己的兴趣虽然也是不争的事实，然而在这件事的某些地方，确实让剑心十分在意；就像是身上这件好久没穿的羽织一样，令人觉得有点不太对劲。或许是他突然听到什么月亮旅行的故事的关系吧？

剑心原本是不想穿什么羽织的，不过小薰却说，胜海舟虽然已经引退，但原本好歹也是个海军参谋官，穿平常的服装去访问实在太失礼了。于是小薰便拿出她去世父亲的和服让剑心穿上，可是那种穿不习惯的感觉实在让剑心浑身不对劲。

剑心不禁苦笑，然而只有一会儿的时间，笑容就从

他的脸上消失了。

剑心感觉到有人跟踪他,是在他出了神谷道场,大约走了二町左右的时候(一町约为一〇八米,二町约为二一六米)。剑心装做若无其事的样子回头一看,却没有看到半个人影。但是他一边走，却还是隐约感觉到有人跟着他。

剑心加快了脚步,走了三町左右之后,快速跑了起来,藏身在某条小巷子里。

他准备拔起逆刃刀。

这把刀锋和刀刃相反的剑，即使和对方对战也无法杀伤对方。剑心了解这一点,却也摆起备战的姿势,因为背后的气息实在不寻常。

——恐怕在我出了道场之后，就一直跟着我了吧。

而剑心竟然走了二町都没有注意到，对方的技术肯定也不是盖的。

剑心摒住呼吸，等待身后人物的行动。然而从这时候起,对方的气息似乎就消失了。过了一会儿,就在剑心稍微解除了警戒心时,一个又黑又大的人影,缓缓地通过了巷口。即使现在天色已晚，却也清楚地看见那个人腰间插着两把刀，而且其中一把还是红色长柄的刀。

剑心再次摒住了呼吸。

然后,刚刚走过的黑色人影又折了回来,再度缓慢

地通过小巷子口。这时,黑色人影背对着剑心,剑心快速地冲出了巷子,手持逆刃刀向他劈去。

剑心挥刀的同时,对方也同时回过头来,剑心挥出的一剑,被对手及时挡住弹了回来。

而巨大的黑色人影静静地退开,没有发出脚步声,然后渡过剑心眼前的那座桥,消失在对岸的黑暗中。

和他那庞大的身躯相比，他动作的敏捷度十分惊人,和他的身躯一点也不相称。剑心的手腕和手掌,似乎还留着剑被弹回来时的一点麻痹感。

剑心将逆刃刀收回刀鞘,按摩着发麻的手。

——这果然是……。

跟踪剑心的人，八成是偷走大五郎的书和方巾那一伙人的其中一个吧?大五郎要去拜访谁、要去哪里,他们一定早就盯上他了。

然后在今天晚上,到底是什么人留大五郎下来,要出门去哪里,他们也想求证清楚吧?

这个事件中的“敌人”中,有个不能轻视他的剑术的男人。剑心牢记住这一点，心里想着无论自己愿意与否，都已经被卷入了不可思议的斗争中。他缓缓地踏出脚步,走在夜晚的道路上——。

夜晚的空气温暖而湿润，周围似乎起雾了。商家挂在屋檐的烛,看起来就像融在雾里一样。

一小时之后,剑心来到了赤阪冰川町四番地,胜海

舟的房子。

剑心在门前告知自己的名字和来意之后，一位女性便从旁边的小门走了出来。她容貌美丽、小个子、腰身纤细、双眼闪闪发亮，表情却有点阴森——然而她这个样子，却反而吸引着男性；全身上下还散发着年轻女性特有的性感气息。

她的打扮和言行举止，都令人感觉到她十分有教养。

她应该和阿妙差不多大吧？

剑心的推测没有错。然而从她动作利落地为剑心带路，使得剑心以为她是胜家佣人的这一点，却是令他大错特错——他后来才知道，原来这名女性是胜海舟的三女儿，名字叫做逸子。

剑心由她领路，先左转、再向右转过又长又昏暗的走廊，经过榻榻米铺成的走廊后，被带进院深处的一个房间。

途中，剑心和一个似乎是家丁的小个子男人擦身而过。这名五十多岁、身穿着粗布衣服的男子，将原本低着的头更往下低了下去，和剑心擦身而过。

八张榻榻米大的房间中灯火通明，早就等着迎接客人到来。在离灯光不远的地方，放着凭肘儿（和室跪坐时放手肘的）。这个屋子的主人，大概会坐在那里吧？壁龙（日本和室正面靠墙处、地板高出的地方，用来放花和装饰品的）。放着国外进口的时钟，除此之外，

就只有书本杂乱无章地堆放着，是个十分杀风景的房间。

“请您稍等一下。”

带路的逸子，依旧用十分利落的口气说着，然后非常有礼貌地关上纸门后离开了。

嗯，看来这是……

正当剑心理解到自己所猜中的某件事情时，面对走廊的纸门打了开来，刚才为他带路的逸子，这次端着茶来了。

逸子彬彬有礼地请剑心用茶，在正面的主位放好茶具后，又静静地离开了。四周鸦雀无声、十分安静，时间则静静地流逝。

这就是“寂静”。剑心心想：在这种环境下念书，大五郎努力学习的效果也会加倍吧？

突然，响起了一阵男人的笑声，打破了沉默。

笑声虽然从很远的地方传来，却听得出来是年轻又阔达的笑声。接着响起一声用力咳嗽的声音，笑声的主人停止大笑，似乎正慢慢地朝这里走过来。

和走廊相反方向的纸门打开了，咳嗽声及笑声的主人出现了。他的个子不高，然而带有家族徽记的羽织却让他看起来十分威严。他的身高甚至不到五尺一寸（约一百五十公分多）。

他的年纪约为五十五、六岁，下巴刚留起的胡子，让他看起来有点瘦弱。

果然！

剑心一边敬礼，却也眼光锐利地，立刻看出来胜海舟就是刚才在走廊和他擦身而过，那个看起来像家丁的男人。

“我是胜安芳。听说你这么晚来找我，是为了大熊的事，请问是什么事呢？”

胜海舟口齿清楚地用江户的口音说着，催促剑心回答他的问题。然后他端起放在他面前的茶具，凑近嘴边。

他的声调轻快，然而他眼皮下那只看着剑心的眼睛，却有着看穿人的可怕光芒。

“……”

胜海舟又向一言不发的剑心说了。

“不用那么拘束啦，绯村剑心先生。”

“是。”

剑心仍然低着头，如此回答着。

“绯村先生，我家的大熊好像到你那里去麻烦你们对吧？有什么事让你这么晚了还……”

“胜老师，这是我想请教您的。您叫我来这里有什么目的呢？”

剑心的口吻平静，却带有责难的语气。胜海舟将他小的身子转了过来，朝着剑心把膝盖坐正。

接着，他突然大声笑了起来。

“哈哈哈！真是厉害……看来我看人的眼光还没有



退步啊!”

“……”

“诚如你所推测的，其实我一开始就知道，你今天晚上一定会来找我。”

胜海舟一边这么说着，一边请剑心用茶。

“‘赤别户’那家牛肉锅店，是我以前就很偏爱去的店。大熊那个混蛋或许不记得，但是第一次带他去那里的就是我。刚才我那个样子虽然已经被你识破，不过我常常一个人穿着那个样的衣服，到‘赤别户’吃‘普通’的牛肉锅。”

“忘了是什么时候，有一次偶然在店里碰到你和你的朋友们去吃牛肉锅。听说你们也是那里的常客。别看我现在这个样子，我原本也是个会剑术的人。维新之前，我还是直心影流的岛田虎之助老师的门下弟子呢!我也有执照，也曾靠着剑术混口饭吃的。”

“当我看到你的时候，真让我吃了一惊。你太像幕末时期，在我身边担任护卫的那个人。他的名字叫做冈田以藏，是个非常不错的家伙……但是世人却称他是‘斩人以藏’，非常害怕他。”

胜海舟微笑地说着。

剑心听到‘斩人’这个字，不禁动了动眉头、其余就像什么都没发生一样，没表情的继续听着胜海舟说话。

“你‘这方面’没问题吧……”

胜海舟一边这么说，一边用自己的左手掌轻轻拍打自己的右手臂。

“——你和以藏有着相同的味道。……其实，一直到刚才，我还在烦恼该不该拜托你。出去迎接你的逸子，是我的第三个女儿，她看过你之后，说你应该是个不错的人。听到她这么说，我忍不住就在走廊大笑了起来。就因为大熊请求你的帮忙、女儿又称赞你，我才想要信任他们的眼光。”

“……绯村先生，能不能请你救救我呢?”

面对胜海舟规规矩矩地向自己低头，剑心感到十分困惑。他不知道该怎么回答，假如听了胜海舟所求救的内容，又很有可能变成无法挽救的一件事。剑心心中的某个角落，有着如此的畏惧。

“胜老师，我只是想助大熊殿下一臂之力，帮他找回失物。其他的事情恐怕……”

“我知道，绯村先生。我的请求或许有点出入，但是追根究底的话，和大熊丢掉东西的这件事，也不是完全没有关系的哦!”

胜海舟苦笑着。

“《月球旅行》这本书，对老师来说，真的是那么重要的东西吗?”

“嗯，它确实是本很有趣的书……但是我并不相信它的内容。大熊有告诉你那本书的内容吗?”

“有的，大致上知道……”

"那本书或许骗得了女人和小孩,但是只要是略懂一点科学的人,就会马上知道那都是骗人的。"

"——你听好,绯村先生。"

胜海舟十分饶舌。他在剑心面前,将朱尔斯贝伦所写的《月球旅行》,说得一无是处。

把三个人装进子弹中,用大炮'咚!'地一声发射出去。现实中,这本来就是不可能的事情。首先,被装在子弹中的人,因为发射时候的冲击,十之八九一定无法活命。而且,射程能够到达月亮的大炮,恐怕是不可能存在这个世界上的。胜海舟是这么说的。

"——你还年轻,所以恐怕不知道吧?幕末时期,据说曾在维新战争中发挥威力的阿姆斯特朗 炮……就是现在中午的时候,在宫城击炮通知大家时间的那座大炮,它的威力号称世界第一,射程也不过只有四、五千公尺左右。

当时,据说是日本国内最大射程的二十四磅加农炮,射程是二千八百公尺。比起书中描写的大炮又是怎么样的呢?八万六千四百一十 Leu,一 Leu 等于三·九二七三公里,大概等于我们国家所谓的一里。这八万六千四百一十里——把它换算成公尺的话,大概不到三十四万公里。无论中立点再怎么可以均衡地球和月亮的引力……事实上,要是能到达敌我两方距离的十 分之九的地方,就会被月亮牵引着而'自然'落下……哎,这根本是不可能的事嘛!"

剑心被胜海舟说他还年轻,感到十分困窘。看来对方看不出来自己今年已经二十八岁了。

——哎呀……

"假设真有那种异想天开,能够发射子弹到遥远的那一头的大炮,又有哪种金属能够禁得起那发射时的冲击呢?"

胜海舟在这里提出了中国古老的"矛"和"盾"的故事。真不愧是个在幕末青年时代,学过剑术和兰学(江户时代中期以后,由荷兰传入日本的西洋学术。),还就读于长崎海军传习所,比谁都早到美国留学的一个人物。

他的理论毫无漏洞,真是只"老狐狸"。



被隐藏着的秘密

“那么,胜老师为什么拘泥于那本书呢?”

剑心会有如此的疑问,也是理所当然的。

胜海舟皱着眉头,一副十分困扰的表情。

“蒸气船和蒸气机关车,是我所学的限度,其他的就没法子了。可是大熊那个混蛋却胡扯,说什么在不久的将来,人类就会像鸟一样飞在空中。甚至打从心底相信,人类总有一天能到那遥远的月亮上。……绯村先生,如果我可以的话,真想在我有生之年,让那家伙看看这个梦想呢!”

剑心感觉到,他触碰到了这个喜欢毁誉褒贬的人,他那真实的一面。

然而,胜海舟话才刚说完,这次反而自己非常干脆地说出了和刚才“矛盾”的话。

“在这节骨眼上,《月球旅行》那本书就别理它了。”

胜海舟接下来的话,更让剑心感到惊奇。

“我认定你的实力,想拜托你找回来的不是书,是那条和书一起被偷走的方巾。”

“你是说方……方巾是吗?”

“没错。那条方巾不是普通的方巾,布上有点机关,要是被人知道那个秘密,我的性命可就不保了。”

胜海舟一口气说到这里,喝口茶润润喉咙之后,又继续说了。

“我现在被政府怀疑,曾在去年的西南战争中,供给西乡军资金。几乎每个星期,我都接受着审议。”

“给西乡军?”

剑心不禁摒住呼吸,眼珠上吊看着胜海舟。胜海舟则静静地摇摇头。

“我想救西乡……但是却办不到。”

海舟这么说着,缓缓地 闭上了眼。一副回想着一年前往事的样子。

“西南战争的时候,有许多不平的士族与西乡军合并。可是啊,绯村先生,你——听说过有旧幕臣参加这件事吗?”

剑心吓了一跳,又看了胜海舟的脸。

“老狐狸”胜海舟看了剑心的反应,缓缓地点点头。

“德川十五代——庆喜公的处分尚未决定,他既不是公家的官员、也不是士族、更不是平民,身分不明确。我希望让这将江户市市民从战火中救出来的十五代,尽早和政府重修旧好。

维新的时候,有太多人牺牲了,也算是为了赎罪……吧。只有那件事,是我在明治时代遗留下来的工

作。绯村先生，对我来说，维新尚未结束呢！”

剑心在听着胜海舟的话时，好不容易看见了事件的核心。

这么看来，胜海舟在迈入明治时代之后，为了不让旧幕臣们暴动，不但介绍他们工作，还替他们的生活费想办法。另一方面，也暗中摸索着使德川庆喜复权的方法。

“敌人恐怕是憎恨着我，由旗本溃军所结社成的‘红葵’。他们现在八成正拼命地把《月世界旅行》详细地拆成七零八落，拼命地寻找，以为其中藏着给西乡军的暗号或符号吧？”

“……”

据胜海舟说，‘红葵’是在维新时，由没落的真属武士中，内心不平、不满的人为中心所组成的团体，找着‘复兴德川幕府’的口号，暗中使得政府的权力者失去地位，为了制造丑闻用钱买通无赖，在暗地中制造事端，蠢蠢欲动。

“不能小看他们的情报网……现在那些家伙们……已经把目标放在暗中交给德川的黑钱上。而且不惜花钱的那些家伙们中，也像久不见血光、十分饥饿的野兽般的剑客。”

剑心依旧保持沉默。胜海舟稍微将视线移向了旁边，又立刻移到剑心身上。眼神变得有些锐利。

胜海舟又再次‘明白地’引诱剑心。

“愿不愿意帮助我呢？我并不是珍惜我的生命才拜托你的。如果现在给德川的黑钱被人知道、让政府没收了，旧幕臣中一定会有人因不平不满，而企图反乱。假如变成这样，就没办法让十五代复位了。”

剑心很难下决定。

剑心十分了解胜海舟焦躁的心情，为什么请求自己帮忙的理由，面前这个小个子的好汉，也十分仔细、慎重地说明给自己听。

而令剑心犹豫不决的原因，其中有一项是因为完全不明白‘红葵’的真面目，不知道他们的来龙去脉；摸不清敌人的底细，让他感到毛骨悚然。

一名流浪人即使参与这件事，也帮不上什么忙，剑心是这么想的。虽然胜海舟的态度很焦急，却感觉不到对方对自己的评价。

再者，还有个人感情上的顾虑。剑心舍弃身为‘拔刀千人斩’的过去，成为一个普通人流浪到市镇来时，除了心头上的一抹寂寥感外，没有什么负担，心情十分轻松愉快。

任风吹去、信步而行，流浪人随心随意的生活，除了想用一把剑，去保护自己所喜欢的人们这个小小的愿望外，就没有其他奢求了。从他住在神谷道场当食客之后，他便和小薰、明神弥彦、相乐左之助等人结下深深的情义。

虽然有欢喜，然而剑心也不否认，在心中的某个角

落，有时候也觉得他们是个沉重的负荷。

假如继续深入胜海舟的话题，剑心一定要背负更沉重的负荷。假如答应胜海舟的要求，总有一天会被卷入人与人、力与力腥臭纠葛的漩涡中。况且剑心早已嗅到了血腥味。

而且依情况的不同，剑心很有可能唤醒他拼命封起来的另一个人——'拔刀千人斩'。

然而剑心尽可能不去触碰到那一切，只是叙述着对于胜海舟要求的不安。

"胜老师，您特意拜托我，我却认为我担当不起这个重责大任。况且，老师您并不清楚我的底细，不是吗?"

"是啊，话是没错……"

胜海舟的态度到头来仍然很温和，一副准备慢慢说服剑心的样子。

"但是，绯村先生，哪种事情是无关紧要的。只要是人，谁都有不愿提起的过去，连我也是一样。……你又是如何呢?你不就是因为如此，才当流浪人的吗?"

"……"

"我碰见了你，然后如此见面谈过话，这样就够了。"

到最后，剑心只得答应胜海舟的要求。一方面是因为他一开始就赢不了，另一方面，是因为对方是胜海舟——拥有威严的人就是不一样。

剑心也说了，他会尽全力去完成，但是请胜海舟别期望过高。

胜海舟总算放了心，但对手却仍然是个很难对付的人物。

"我啊，在后天还要重新接受一次警察的调查。虽然不是我爱惹是非，但是警察对于德川黑金的事一点知情。但是我周围有些奇怪的家伙转来转去，不难猜想他们是在找机会。这是我从明治元年以来，花了十一年做成的秘密管道，看情况可能要把它全部藏起来才行。虽然觉得大熊很可怜，但到时逼不得已还是得把他逐出家门才行。那家伙其实一点也不知情，只不过我吩咐他当联络人的事情，却是千真万确的……"

剑心被婉转地规定了'到后天为止'的条件，不过，事情绝不是如此容易就能解决的。胜海舟拍拍手叫了家丁，结果出现的还是逸子。

"绯村先生，我今天晚上特别累……请让我先行退下休息吧!请你慢慢坐。"

胜海舟如此说着，他眨眨眼睛，轻轻地用指尖揉着眉间。庄严的脸孔，浮现了惨不忍睹的衰老。或许警察每个星期的调查，给他带来颇大的心理负担也说不定。

胜海舟终于站了起来，正准备走出房间时，他回过头来，朝着端坐在和室一角的逸子说了。

"喂!绯村先生似乎还是独身，是个没有婚约压力

的对象唷!”

胜海舟出乎意料的发言，使得剑心和逸子目瞪口呆,两人的目光不禁碰在一起。

“哎呀……父亲大人您真是的……”

逸子的脸蛋越看越红。

一瞬间,逸子纤细的身体,散发着耀眼的女人味。剑心也不知道是发觉了还是没发觉，只是心境就是无法平息下来。

“那么,我也该走了……”

他向逸子这么说,站了起来。

逸子似乎准备了宵夜,剑心则非常抱歉地拒绝,离开了胜家。



第一个刺客

当剑心踏上回程时，时间已经过了晚上九点半。

当空挂着细细的胧月。还有一些人提着灯笼在路上走动,但是一过了晚上十点,人影就突然全消失了。

往胜家的路和回家的路不太一样，不过剑心的视力即使在晚上也很好的。

况且,他右手还提着逸子亲手交给他的灯笼,倒不至于会走错路。不过剑心的样子看起来却一副喜欢走人烟稀少的地方。

没过多久,他走到了离稀疏人家甚远的地方,而且两侧均是稻田,形成一条缓缓的坡道。四周鸦雀无声，除了挂在天空的淡淡月色之外，就只有黑暗支配着一切。这条道路连接着二町之外，是条有着许多大型店家的老街。

剑心稍微放慢了脚步,在走不到一町的距离时,传来了剑心从没听过的鸟叫声。

啾——啾噜噜的长音之后，宛如在回应这长音一样,响起了哇、哇、的两声短音,十分快速地交错在黑暗的大地。

剑心用左手的拇指，静静地挑刀出鞘，因为他感觉到背后有某个人正快速地移动。

——看来我被包围了。

剑心将灯笼的火'呼！'的一声吹熄，在心中如此喃喃说着。

不知道什么时候，鸟叫声也停了。

四周一片黑暗、鸦雀无声，地面飘着死亡的气息。距离前方浮现在昏暗中的那片树林，大约有半町左右的距离。剑心目测了到树林的距离，将拔出刀鞘的刀收回腰间，然后把身子压低，头也不回地跑了起来。

突然，从黑暗中飞来了手里剑（忍者用的飞镖）。剑心用他那动物般的第六感和本能，闪躲陆续攻击而来的手里剑，仍朝树林的方向笔直跑去。

就在剑心快要跑到树林的时候，他觉得前方有黑暗重叠的错觉，于是他立刻将右膝跪在地上，准备伏在地面。他压低了姿势后，发觉竟然有个像岩石般巨大的黑色人影在等着他。

这个人的右手早就握好了一把像短枪的柄那么长、将近有四尺左右的刀，朝着剑心缓缓地把刀平举。

接着，刀尖渐渐地往下滑。

巨汉的刀尖，很明显的向着剑心。他的心气充满着野兽的灵敏，紧紧地逼迫着剑心。

"刚才我只是先试探试探你而已。但是下一次我绝不会再手下留情，况且我也得到了大人的允许。如

果你还想活下去，就把和胜海舟密谈的内容，及那本书上的机关都说出来。否则……"

巨汉在黑暗中露出了白色的牙齿笑了。

"你是'红葵'的人吗？"

剑心提出了问题，而巨汉则是想笑露出了一点牙齿。

然而他的回答，却是十分冷淡又干涸的。

"没错。我们是准备打倒腐败堕落的新政府，为了复兴德川幕府而站出来的义士们！"

剑心深深地留意着四方，又对着面前的巨汉说了。

"连拥护西乡隆盛都赢不了政府军，你们即使和政府军打也打不赢的。"

"罗嗦！只要有资金，就能凑足军队和武器。如果在国内调度不到家伙，从国外拿进来就好了。为了这件事，我们需要胜海舟掌握着的德川家的黑金，钱一定在他手上。你这家伙知道些什么？"

巨汉的声音一下子变得很粗暴，然而剑心什么都没有回答。男人开始将'气'运向握着的长刀。

好可怕的剑气。

剑心咬紧牙关，想去忍受住那巨汉压倒人的'气'。但是他不知道想到什么，半途就打消了这个念头。半闭着眼睛，稍稍地张开双唇，放松了表情。

茫然、无法掌握的色彩，开始笼罩了剑心的脸，以

至于全身。看来剑心并不躲开，也不吸收对方的‘气’。而是靠着把自己提高到透明、‘无’的境界，好让对方的‘气’通过自己、离开到自己的后方去。

“哼！避开我的剑气了吗……”

黑暗中，传来了巨汉充满阴气的声音。同时，从他握着的长刀刀尖，也发出了比刚才增加许多的惊人杀气。

“想不到到了明治，竟然还有这么厉害的对手……”

黑色的巨汉，朝着隐藏在黑暗中的剑心如此说着，接着便轻而易举地将沉默的气势运到长刀上。

突然，一股电流走遍了剑心的身体，令他感到一阵惊愕。因为巨汉从长刀的刀尖，放射了更强力的‘气’。这种‘气’的放射，简直就与记载在许多剑的流仪书上，及秘技‘梦想剑’的奥义十分酷似。

剑心尽可能地贯彻无心、虚无的境界。

除了将喜怒哀乐深藏心底，贯彻‘无’这个方法以外，在这刹那间，剑心也想不出来还有什么办法可以对抗这股强烈的‘气’。

剑心握着已出鞘的刀，用好像在地上爬一样的低姿势，透过黑暗观察对方的动静。

要将‘气’放出体外，有两种方法。一种是让体内产生‘气’，将‘气’储存后一口气放出。另一种是将‘外气’吸收到体内，循环之后将‘气’往外放出。

剑心想知道对方的‘气’是这两种中的哪一种。

只要将自己的心变虚空，贯彻‘无’的境界，剑心就不至于消耗气力。然而，对方那膨大的气力总会减少，到那时就有补充换气的必要。

——但是假如是‘内气’的话……

在邻国中国大陆所持续发展的‘气’，是属于后者，也就是吸取‘外气’的情形较多。据说只要把它彻底贯彻，‘气’就能半永久地使用。

黑暗中的巨汉仍然继续发射着‘气’。

这样下去不行。

剑心将消去的‘气’唤回了体内，他想出了一个办法，先在一瞬间放出比对方强得多的气力，然后伺机挥刀逃出去。

就在剑心这么想的瞬间，巨汉在黑暗中异常发光的双眼，就像是被什么迷惑了一般，双眼的光芒稍微变得有点薄弱。看来对方的‘气’是‘内气’，说不定气力也差不多开始衰弱了。

剑心保持右膝跪在地上的姿势，在地上以‘受身’(柔道中被摔倒在地而并无跌伤的姿势。)的方法转了两次、三次后，来到巨汉的左前方，一口气以逆刃刀往对方的肩头狠狠地刺了过去。就在这一瞬间，对方巨大的身体迅速地及时退了开来。

剑心在看到对方避过这猛烈的一击之后，锐利的刀尖发出声响，巨汉已朝着剑心准备斜砍过来。然而

剑心并没有往后跳开，他准备采用的是接近战，用锋锷挡住对方的刀尖，回手也十分快速，连续发出了两、三段的攻击。

巨汉拼命地挡住剑心顽强的攻击，却顾不得自己的立场；对于剑心接二连三的攻击，似乎感到有些吃紧。

然而，只有还击才有机会；要是被人有机可乘，无论是多高明的剑士都会有危险的。

剑心十分留神，盯着对方的眼睛。

黑暗中那半闭着的眼睛，带着邪恶的光芒，寻找着对方攻击时的可乘之机。要是眼神与巨汉对上了，剑心胸口似乎就有种被‘气’的力量压迫的感觉。所以剑心的脚步迅速地左右移动，用快得连眼睛也看不清的刀势猛烈攻击。

两把剑在空中互相对击，一瞬间火花四散，连连发出铿锵的声响。两个人擦身而过，却又立即止住脚步回过身来，继续猛烈攻势。

巨汉确实是个恐怖的强敌，他使出浑身解数对剑心展开猛烈反击。但虽然如此，却仍无法逼剑心使出飞天御剑流的必杀绝技。

剑心渐渐地稳住巨汉的猛烈攻击，已从劣势转为优势了。

跟着，剑心从‘八双’(把剑或刀垂直地立在右前方的一种剑道姿势。)的架势砍下的一刀，比巨汉迎击的

长刀要来得快了一步。剑心那像流星一样、在黑暗的天空画过圆弧的刀尖，完全擒住了巨汉的左肩。

巨汉再一次往后跳开，身体虽然保持着朝向剑心的姿势，但却飞快地退后了约有二间（约三点六公尺，一间约为一点八公尺。)的距离。此刻，黑色、巨大的身体又回到和刚才一样，保持着‘中段’的姿势，剑心也再一次感受到他拼命的‘气’。

——下一刀就要决定输赢了。

剑心一边观察时机，一边在心中如此喃喃自语。接着他终于下定了决心，准备使出飞天御剑流的绝技。

剑心从低低的‘八双’姿势，稍微放倒了刀尖，接着非常灵敏地、高高地飞跃起来。

巨汉十分惊愕，不禁高高地抬起头来。剑心飞在空中，就像是瞄准猎物的老鹰急速飞下来一般，朝着黑色巨汉的 头上使出浑身的一击。

“龙槌闪!”

这是取名为‘龙槌闪’的秘技。巨汉倒地，撞到地上响起了迟钝的声音。如果剑心的刀是真的，恐怕巨汉的身体早就被切成两半了吧。

不知何时，包围着剑心的杀气消失，四周回复到原本的寂静，就像什么事都没有发生过一样。

剑心加强警戒，注意着四周的动静。捡起了丢在一旁的灯笼，点起火之后，检查了倒地的巨汉所带着的

东西。

然而他的怀中，除了钱包之外，就只有一条绣着神田明神下的荞麦面店‘花月屋’名字的手巾而已。



意外的访问者

“剑心，你要睡到什么时候啊？”

头上突然传来小薰的声音，剑心吓了一跳，从被窝中弹起身子。他想起了打倒刺客后，一直到黎明前才回到道场。他就这么把手枕在头底下，在道场睡着了。

盖在身上的棉被，大概是薰替自己盖上的吧？她的眼睛看起来有点红红的，更证明了这件事。这个坚强的女孩子，一定是在等待剑心回来之前，连个盹也没打。

“真对不起。”

剑心抓抓头，并且道了歉。

“早餐……话是这么说，不过现在已经中午了。你可以去吃了……”

小薰尽可能表现得很冷淡，然而她的一举手、一投足，都充满着关心剑心的温柔。

剑心走到庭院，漱口洗脸后，准备去吃迟来的早餐。看来他想起了经过夜晚漫长的时间，肚子早就饿坏了的事实。

他轻轻点了个头、打声招呼之后，非常津津有味地吃着弥彦老是批评得很惨、小薰所准备的早餐。

“对了……大熊殿下和弥彦呢？”

剑心一边将菜肴送进嘴里，一边问着。

“他们两个早就一起出门去了，说是要去问问报社、出版社和旧书店。我也要早点出门才行——”

“是这样吗……”

剑心的表情看起来正在思索着什么，却又马上开口。

“薰殿下！”

他转身过去，神色十分奇怪。

“你要再添一碗饭吗？”

“不……不是的……那个……”

“讨厌！什么事嘛！”

剑心把昨晚在胜海舟家谈话的内容、还有回程上发生的事情，大概地向小薰说了一次。

“……原来是这样啊。”

小薰把雪白的下巴挨近胸口，注视着剑心。这么一来，雪白的下巴就变得有点像双下巴，表情变得很天真。接着，小薰便皱着眉说了。

“原来……胜老师的目标……是方巾，不是《月球旅行》啊……那么，大熊先生和弥彦即使去了出版社什么的，也没有什么用对吧？”

小薰这么说。

“不，这也说不定。”

“什么？”

“‘红葵’恐怕正监视着这个道场，一部分的人可能也跟踪着大熊殿下和弥彦吧。敌人正打听着黑金的出处，他们深信《月球旅行》是解开暗号的钥匙。暂时让弥彦他们到书店去打听，或许会比较安全。然后我趁这个时候……”

“我呢？我要做什么才好？”

“拜托你看家。”

“讨厌！我才不要——”

小薰鼓起了漂亮的脸颊。

“我也要和剑心一起，嗯……找出那个叫什么‘红葵’的据点。”

“可是……敌人中也有实力坚强的剑客……”

“你放心，我也是神谷活心流的代理师父，不会成为剑心的累赘的。”

“不是的……那个……话是没错啦……”

剑心语无伦次，想使小薰打消这个念头，然而他却被小薰的气势压倒过去。

对剑心来说，比起昨晚的巨汉，小薰才是个真正难对付的强敌。

剑心看着一旁开始准备外出的小薰，感到十分为难。就在这个时候，外面传来了访客的声音。那确确实实是昨晚听到的、胜逸子的声音。

剑心感到背脊一阵寒意。

“来了——”

小薰十分快速地走到玄关，看到了一对穿着洋服、没有见过的男女。一瞬间，小薰竟呆呆地愣在那里。男人约三十多岁，头发剪得很短，是现在很流行的‘散切’样式，还用发油弄得非常整齐，脸蛋瘦长、长得相当端正。他的身高十分适合穿西装，穿在西装上的长披风也非常时髦。

他左手插在长裤的口袋，右手挟着烟草吸着烟的样子，在小薰的眼里看来有些故作姿态；事实上，他的样子看起来还真有那么回事，样子确实表现出他是个大家所谓的‘有能力的人’。

比起这位男性，小薰比较在意的，是站在他身边那个穿着洋服的女性。穿在她身上的半正式礼服十分适合她，少女髻上还绑着大红色的蝴蝶结。小薰既然没有看过这对男女，当然也没有和他们说过话。

但是，好强又聪明的小薰却有一种预感。

“请问……您该不会是胜老师家的……逸子小姐吧？”

被小薰这么一问，这位女性便露出了微笑。要是让小薰具体的叙述大家闺秀的样子，不熟悉这种女性的小薰，一定会照着胜逸子的样子去形容。

小薰很想问他们为什么特地到这种地方来、又有什么事，身材高大的男人似乎察觉到这一点，便开口说了。

“小姐是来见昨晚到家中拜访，一位叫做绯村剑心

的剑客。我叫做大久保铁马，原本是胜家的书生，现在在内务省（相当于内政部）工作。我替小姐带路、也保护她的安全，希望你们能记住我。”

这个男人的语气带有一点傲慢。

话虽这么说，但要是知道这个叫铁马的人，是一直当直属武士直到幕末、俸禄有三千石的大久保家的主人，经过动乱时期，并当上了影响现在的明治政府——而且还是掌握着最大权限和权益的内务省的高级官僚，大部分的人都会觉得这也难怪吧！

然而这男人的口气，似乎惹火了小薰。

“那真是不好意思，用不着这么礼貌的……”

正当小薰烦恼该说什么的时候，吃完了迟来的早餐、肚子饱饱、心情愉快的剑心，满脸笑容的出现了。

“哎呀！这不是逸子殿下吗？昨天晚上叨唠到那么晚，真不好意思……”

地于剑心毫无顾忌的打招呼，逸子微笑着、轻轻地弯了腰。

铁马在一旁看了逸子的行为，窥探到逸子心中那份对剑心毫不动摇的信赖感，内心感到不太高兴。

另一方面，小薰的心中也不平静。

“在玄关不好谈话……请到里面去，对吧？薰殿下？”

被剑心这么一催促，小薰也就不得不替这两个客人带路。小薰点头致意，领着两人来到了客厅。

四个人围着桌子坐了下来。逸子和铁马坐在上座，对面则坐着剑心和小薰。双方又再一次重新打过招呼之后，小薰就为了准备茶点而站了起来。逸子似乎好不容易等到机会一样，很客气地问了剑心。

“刚才那位漂亮的小姐……是绯村先生的太太吗？还是未婚妻呢……”

声音虽然很小，却也传出了房间，传到刚刚走到走廊的小薰那里。剑心接着说了。

“不、不是这样的。我只是个流浪人，薰殿下是道场的主人，我只不过是这里的食客罢了。”

他的声音也传到了小薰那里。

小薰听到剑心这么说，似乎很失望地吐了一小口气，然后就走到厨房去了。

“原来是这样啊！”

逸子如此说着，眼睛亮了起来。反而是坐在她旁边的铁马，脸上抹上了一层阴影。

“我还以为红头发、左颊有很大的十字伤痕的剑客，是个多厉害的人呢！结果是个个头小、身体瘦弱，出乎我意料之外的文雅男子。”

他用十分猜疑的眼神看着剑心，还喃喃自语。逸子听到铁马这么说，立即慌张地道歉。

“大久保先生，你怎么这么说呢……绯村先生，真是对不起……”

“不，我并不在意……这不值得您道歉啦！”

当剑心昨天晚上第一次看到逸子的时候，就觉得她是个和小薰十分相似的女性。然而，当他如此和她面对面、看着对方，而且经由谈话，剑心发觉到她和小薰两个人，无论是脸蛋或是性格，都相当的不同。

小薰是个怕寂寞、个性却很爽快的女孩子。逸子虽然好强，容貌却十分美丽，算是不太多话、有点内向的个性。

"昨晚为了大熊的事，麻烦您亲自跑一趟……不过我已经告诉了父亲，不管书有多贵重，也比不上大熊的性命。但是您也知道父亲是个顽固的人，他并没有回答我，只是自己一个人在那里笑……"

逸子知道就算再和父亲谈也得不到结果的，于是她便说出自己是擅自做了接大熊回去的决定而来的。

看逸子说话的样子，剑心认为她并不知道昨天晚上事情的真相。

"不过，想不到小姐您竟然会一个人外出，老师现在可是被一些可疑的家伙们纠缠着呢！幸好我陪着您一起来，否则胜家的小姐怎么可以到这种地方来……"

正好在这个时候，小薰端着茶点进到了客厅。

这种地方……还真委屈你们了！

小薰把差点冲出口的话，勉强吞了下去。

接着剑心立刻问道："大久保殿下，那些可疑的家伙是指'红葵'吗?还是指内务省管辖内的警察?"

铁马盯着满脸正经、问着自己问题的剑心，抽动

了一下一边的脸颊。很明显的，由他的表情看来，他知道'红葵'的存在。

"绯村先生，你说的那个'红葵'是什么?"

逸子的眼睛，充满了强烈疑问的影子。

剑心只回答，那是一些好战的旧幕臣们所组成的团体，并要求铁马附和。

"没错吧?大久保殿下?"

剑心这么说着，铁马的脸上露出冷笑。

"是的，那些人都是傻瓜。在这文明开化的时代，他们竟然认真地考虑要复兴德川家，那种事根本不可能实现……听说他们称首领'御前'，说胜老师是出卖德川的穷极恶人。大概是因为这样，才很容易被一些无知之徒盯上的吧?不过，只要我在内务省的警察局一天，我一定会抓住那些家伙的尾巴，将他们一网打尽。"

铁马想像面前有被他打倒的'红葵'一行人，用残忍而嘲笑般的目光看着他们一样的说着 。



日本对西洋的剑术比赛

“对了，绯村先生，我也在十多岁的时候，稍微学了一点西洋剑术，也算是有执照的。怎么样……我好久没和日本的剑术比划比划了，不知道你是否愿意和我交手，交换一下心得呢？”

铁马肤色颇白的脸上毫无表情，催促着剑心回答。细长的眼睛眨也不眨一下，只是盯着剑心的眼睛。但是剑心却不受到如此明显的挑拨。

“您太过奖了，我只是个食客。没办法教您什么剑术……”

“在这个颁布了废刀令的时期，我看你还是插了吧刀在腰间……光凭这一点，就知道你仍对剑有所留恋。想必你的本事也不差……请一定要让我见识见识。”

“不……我的剑绝对不是什么能够拿得出来给人看的东西……哈、哈、哈哈……”

“你准备用笑来敷衍我吗？”

或许铁马变得有点不耐烦吧？他的脸色发青、眼光变得尖锐，语气也有点带刺。

坐在剑心旁边的小薰，背脊感到一阵寒意。然而，

小薰却毅然决然地说了。

“这个道场的流派是神谷活心流，如果您愿意的话，就让我这个代理师父来……虽然我经验不足，但我很愿意当您的对手。”

她以为铁马会心想对手是女性就放弃。想不到他却这么说了。

“哦？那可真有趣。那么就请你当我的对手吧！”

铁马说完了便很快地脱去了上衣，从他带来的皮制袋子里，拿出了一把奇怪的剑。

“请住手，大久保先生。”

事情急速地演变，让逸子十分吃惊；她赶紧阻止铁马，然而他并不是因此就能简单放弃的男人。

——看来只有和他分个高下了。

小薰下了决心，然后看了剑心一眼。但是剑心却好像没感觉到现场空气的异常一样，伸手拿了桌上的茶点心吃了起来。

——剑心这个混蛋！

小薰在心中如此叫骂着，接着为了换练习服到了别的房间。然后当她再度现身的时候，她便请所有人都到道场去了。

爬得高高的太阳，透过武者窗（有粗大纵格框的窗子）将太阳光射进了道场。由于太阳光的照射，使得铁马的剑闪闪发光。对看不习惯的人来说，这把军刀型击剑用的剑，看起来一定是把异样的剑。

“……?”

小薰瞪大了眼睛,看着那把剑。

和小薰对峙的铁马,还有时间去欣赏她是个美人。其实打从铁马在玄关第一次见到她的时候,他就这么觉得。身为女性却穿着练习服的样子、匀称的五官、纤细的身子、大又清澈的黑眼睛也十分有魅力。

铁马咕噜一声,咽下了口水。

“这是练习用的剑,刀尖用橡皮套了起来。但是要是击中了要害,也是会受伤的。”

铁马说完话后,看了站在道场下面旁边的剑心,他看见了剑心正在和逸子交谈着。

“那么,请多指教。”

小薰点头示意,将竹刀摆起‘青眼’(中段姿势,把剑尖对准对方眼睛的姿势。)的架势,凝视着铁马的动作。她将渐渐沸腾起的激烈的斗争心,和对那把奇怪的剑感到的不安平静下来,保持着无心的境界。

铁马的架势,在只知道日本剑术的小薰眼里看来,是个异样的姿态。

他的左手握着剑、将剑往前伸出。另一只手则是稍微将手肘弯了起来,朝后方举起。看来他 是用这种姿势,来保持身体的平衡。站立的方式也很奇怪,后面的那只脚是用脚尖踮着的。

大概有一、两分钟的时间,两个人都一动也不动。突然,铁马的身体像鸟一样膨胀了起来。接着他又立

刻安静地在道场的地板上移动了脚步,没有发出任何的脚步声。

那个姿势就像是豹盯上猎物的样子。奇怪的不只是他的架势,又细又尖的刀尖也像脊令(鸟名。形状像燕子,羽毛灰黑色。常翘动尾巴,俗称‘摇尾雀’,时常栖息水边,捕食小虫。)的尾巴一样,快速地上下晃动。

刀尖虽然在晃动,但是一只手握着剑的铁马,架势绝对称不上是不安定。他就像风一样,直扑了过来。

小薰瞪大眼睛等着,然后,在铁马细长、独特的刀尖杀过来的半步距离之前迎击。

竹刀和西洋剑撞击的迟钝声音,响遍了道场。寂静被打破,双方的剑在空间中,毫不停息地交错。有时候是轻轻互相磨擦,有时候又是激烈地撞击,竹刀和西洋剑持续地用如此气势发出响声。

当剑交错的时候,显然,铁马的身高大大地凌驾于小薰之上。他的身子又细又长,令人难以想像他那股臂力到底是从哪里使出来的。铁马的动作轻盈,挥舞的剑尖也确实碰到小薰的手腕和肩膀,但由于尖端都被橡皮套着,所以并没有刺伤她。

话虽如此,铁马的一刺仍然有相当的威力。小薰被刺到的部位,若是重复两次、三次被刺到,皮肤的颜色就从红变为青色,疼痛的感觉也不是闹着玩的。而且小薰的竹刀老是被铁马的西洋剑卷过去,情况十分危险。



“打哈！”

铁马发出奇怪的叫声，用强劲的力道压了过来。看来铁马已经看出来，小薰抵抗的限度差不多到了。

小薰用优美的动作往后方退去，两个人的间距也稍微拉远了些。或许铁马准备击出决定性的一剑也说不定。

——来了！

当小薰理解到他的意图的瞬间，传来了剑心尖锐的叫声。

“薰殿下，往前！”

铁马似乎被那声音蒙上一般，他的脚步并不是擦着地走，而是跳着刺进了小薰的侧腹部。小薰没有转身，按照剑心所说的一直向前。一瞬间的决断——要不是对剑心有着毫不动摇的信赖，恐怕是办不到的吧？小薰以些许的差距，闪过了铁马必杀的一刺，朝对方的左肩用竹刀猛打下去。

竹刀干燥的声音响起，奇怪的剑从铁马手中掉落。

小薰“呼——”地深呼吸，逸子露出了微笑。然而剑心却用更加严厉的声音说道：

“薰殿下，别忘了‘残心’（剑道中攻击动作结束后，或是弓道中射出箭后，无机可乘的架势和精神。）！”

就在那个时候，因为受到疼痛的一击而掉了剑的铁马，用右手捡起了剑，用单膝跪着的姿势，使出了单

手斩的敏捷技巧。

原本细细的西洋剑应该是两面都有刀刃的，敏捷地刺了过来的那把必杀之剑，差一点就痛击了小薰的腿。然而,小薰因为‘残心’没有弄乱自己的架势,她跳开身子,很勉强地击出了下一刀。

“矣!”

小薰以裂帛的气势，和竹刀一起砸在铁马的额头上。铁马受到正面的一击,倒在道场的地板上,地面震动得发出声响。

对小薰来说,这是场凄绝的死斗。她调整好呼吸,剑心也好不容易对着她眉开眼笑，拍手祝福着她的胜利。

“哎呀!薰殿下进步了不少嘛……”

小薰则是对着如此说的剑心,轻轻地说了一句。

“混蛋……”

她向神前行过了一个礼，就退到别的房间去换衣服了。

假如逸子不在场，小薰或许会投入剑心怀中大哭也说不定。对女剑士来说，这或许是个赢得漂亮的场面;然而对象却是剑心,小薰要的并不是剑心的喝彩。看来剑心这个家伙还是搞不懂、抓不到时机。

剑心轻轻地捡起铁马掉落的剑，拿掉刀尖的橡皮套。在确定过某件事情之后,再把橡皮套上,暗中地将那把剑收到皮套中。

在另一方面,大熊大五郎和弥彦两个人,这个时候正踩着疲惫万分的脚步,徘徊在老街之中。

弥彦突然看到,面前有个挂着茶红色的灯笼,写着‘酒菜’两个大字的小饭馆。弥彦从刚才肚子就饿了,又看见面前这副情景,便用下巴指着灯笼,提示着大五郎。

“现在即使回去道场,也只有小薰做的难吃的饭菜在等着我们。在这里多少填点肚子后,就不用回道场,直接到银座去看看吧!”

弥彦没有问大五郎的意见，就进到店里连续点了盖饭和两、三样适合的配菜后,好不容易喘了口气。

大五郎穿着深蓝色碎白点的上衣,小仓织法(简称‘小仓’,绵织物。产地在福冈县小仓。牢固有耐久性,过去常作为‘裤的布料’，现在则多用于工作服。）的裤,打扮看起来是个出色的书生,但是给人的印象还是很浅。

“喂、打起精神来嘛……”

弥彦是个嘴巴使坏、心底却很善良的少年。看到大五郎找不到丢掉的东西,也想尽办法说些鼓励的话,替沮丧的大五郎打气,但是大五郎却反而更加消沉。

“你振作点嘛!这样还算是个男人吗?”

“我并不像明神小弟一样,是士族出身的……”

“傻——瓜!男人不分什么士族不士族的，你这个样子,可没办法到月亮旅行哦!”

听到弥彦无心说出'月亮旅行'这个字，大五郎产生了神经质的反应。弥彦眼尖，看穿了这一点，便决定详细问问看从昨天就挑起他好奇心的《月球旅行》的内容。

"——大炮的子弹里面，有制造氧气的机器，叫做雷地和列尼尔，蓄存了两个月份的氯酸钾。这部机器时常保持着四千度以上的温度，将十八磅的氯酸钾转成氯钾，制造出一天三个人能够生存的氧气七磅。

而因呼吸所产生的二氧化碳，就让经常结合的腐蚀性苛性钾吸收、然后净化。"

这个说明，是大五郎对于弥彦所提出'为什么人可以在子弹中呼吸'的问题，所做的回答。

话说到一半时，弥彦所点的盖饭和菜被端了上来。而大五郎只是盯着那些吃的。

"明神小弟，在宇宙用餐时，是靠三片的 bouillon。"

大五郎亮起眼睛说着。

"bouillon?"

弥彦的表情，明显的表示他一点也不知道。而大五郎则试着拼命去说明给他听。

"bouillon 这种东西，是将牛肉的结晶做成块状；如果浇上热水，就会溶化、变软、而且变大。"

"……那、那……不过，我记得那本书里好像把它写得很好吃……"

除了这个，大五郎还列出了算式，说明天文台是怎

么计算出哥伦比亚多炮一开始的速度。

"——也就是说，地球中心到月球中心的距离，要将地球的半径和质量、还有月球的质量列入考虑后才加以计算。这叫做积分学（微积分），这个就是说啊……"

弥彦目瞪口呆，因为许多困难的单字和数学，侵入他左右两边的耳朵，令他感到茫然。

"等、等一下！我知道了……不！内容虽然我不懂，但是你所梦想着的目标，我觉得好像有一点点懂了。"

弥彦大概是受不了了吧？他不禁伸出拿着筷子的右手，打断了大五郎的话。

"我想变成像剑心那么强，成为日本第一、世界第一的剑士。大熊，你就成为日本第一、世界第一伟大的科学家吧！然后带我一起去月亮。"

弥彦这么说着，然后隔着饭桌用力抓住大五郎的肩膀。他身体虽小，但力量却很大。大五郎被这么用力一抓，不禁流出眼泪来。

"啊、喂！很痛吗？"

大五郎对慌张的弥彦摇摇头，只说了他是高兴才流泪的，然后便嗄啦嗄啦吃起了盖饭。

"哼！混蛋，别吓我嘛！"

弥彦虽然惊慌，却也急忙地扒起饭来。



第二个刺客

在比赛之后，逸子仍假装闲聊些什么，没有要离开神谷道场的意思。她所带来的舶来品‘巧克力’，听说终于在今年内会有国产品出现，她还提出了如此的话题。

剑心凑近小薰说了些耳语后，便让她从厨房的后门出去。接着他便笑咪咪的，和愁眉苦脸的铁马一起，听着逸子所见识到的现代文明开化的事情。

小薰则在这当中，快步赶往‘赤别户’，目的是为了把阿妙带出来。

偷走大熊大五郎东西的两人组，其中的一个人，会不会就是大久保铁马呢？

剑心虽然如此怀疑……

小薰上气不接下气回到道场，让阿妙从隔壁的房间偷看铁马。很可惜的，阿妙只看了一眼就——

“不是这个人。”

她非常明确地否认。第一点，铁马没有胡子。

“是吗……”

小薰十分遗憾地说着。阿妙则又再一次偷看了隔壁的房间。

“不过那个人……他……坐在大熊先生坐的位子上，一直到傍晚才离开。”

“什么？”

小薰小声地发出低低的叫声，看着阿妙。

她的眼神发出‘没错吧？’的疑问，想向阿妙再确认一次。而阿妙的眼神，十分确信地闪耀着光。

“剑心，你来一下。”

小薰请剑心离开一下，把他带到厨房，告诉他阿妙的证言。

“是……这样子啊……”

剑心似乎在思考着什么事情，但他却没有想立刻采取任何行动的意思。

过了一会儿，铁马似乎想催促逸子一样，从位子站了起来。而时间则早已经过了下午三点。

道场的外头正好有台‘合箱’（两人座的人力车）在十字路口等客人。这台人力车的后面，画着牛若丸和弁庆在雪中争斗着的莳绘模样，也成为了现在流行的季节诗。

“那么，我们就回去了……那个，绯村先生，请告诉大熊，说他什么时候回来都没有关系。”

逸子依依不舍地和铁马坐上人力车，离开了神谷道场。现在的车轮还是铁做的，所以发出来的声响十分刺耳，并且残留在出来送客的剑心和小薰、阿妙的耳边，好一阵子无法消失。

时间是当天晚上,过了七点之后的时候。

胜家的书生,也是大五郎的师兄弟,一位名叫中岛虎藏的青年,脸色苍白的跑到神谷道场来。

“事、事情不好了……逸子小姐她……”

虎藏八成是用飞快的速度跑来的吧?他跪在玄关的地板上,激烈地喘着气。

干渴的喉咙发出像笛子般的声音, 等到呼吸稍微稳定下来之后,据虎藏所说,正当他担心着逸子回家怎么这么晚的时候,下午六点左右,附近的小孩子拿来了一封寄件人不明的信。

“这就是那封信。老师看过之后,就立即叫我拿来给绯村先生……”

剑心感到全身贯穿着怒气, 看了那封信。信上明白写着,要在明天早上十点,也就是出面接受有关西南战争的调查之前,说出德川家黑金的机关。

“要是不按照信上的指示,就杀了逸子。”

信上这么写着,并且命令他们在明天早上八点,到上野东照宫的院内来。信的最后, 只用红色写了个‘葵’字。

不只是剑心, 小薰、弥彦和大五郎, 全都变了脸色。

“对了, 中岛殿下, 大久保铁马殿下不是和逸子小姐一起的吗?”

剑心快速地提出了疑问, 虎藏看起来十分伶俐的脸上,浮现了困惑的色彩。

“这个嘛……他在胜家的附近,就先下车了……”

“中岛,我……”

大五郎还弄不清楚事情的全貌, 就已经乱了手脚。看来现在不能再袖手旁观了。

“薰殿下,我心里已经有了底。要是我一个钟头之后还没有回来,就请你转告胜老师,要他派警察到神田明神的宝明院去……宝明院就在花月庵的旁边, 就是那个闹鬼的寺院。”

剑心留下了这一番话之后,便将逆刃刀插在腰间,立即离开了道场。

‘红葵’的御前首领, 恐怕就是今天登门拜访过的大久保铁马。剑心清楚这一点, 却目送他和逸子一起回家。这是因为剑心以为他不会笨到露出自己的真面目, 所以才没放在心上。然而事情却比自己想像的还要来得糟糕, 剑心到现在终于知道了自己错误的地方。

剑心在打倒了谜样的巨汉之后, 曾经到了手巾上染着的字样——荞麦面店‘花月庵’这个地方去看过了,但是并没有发现什么奇怪之处。

就在他看过一次四周,正准备回道场的时候,突然发现到,白天弥彦在道场说过,有流言说会传出幽灵声音的宝明院,就在离花月庵很近的地方。

据说宝明院的住持在‘废佛毁寺’的骚动中，上吊自杀之后，怨灵就飘荡在院中，现在已成了没有人愿意接近的废弃寺院。但是剑心却在黎明之前，看到有人影在寺院中。

——‘红葵’那些家伙的目的，八成是要以逸子殿下为人质，然后比警察早一步得到德川家的黑金吧。

剑心心想，又或许他们另有别的目的。

假如大久保铁马过去曾是胜家的书生，那么他也一定曾经像大五郎一样，当过胜老师的跑腿。铁马和大五郎不同，是个有野心的才子，或许在当时，铁马就对自己的差遣抱有些许的疑问也说不定。

剑心腰间插着逆刃刀，像疾风般奔跑在夜路上，没有多久就到了宝明院。

突然，下起了一阵小雨，就好像等着剑心到达寺院后才开始下的一样。剑心已经记起了寺院的样子，他静静地绕到后门，从腐朽倾斜的门缝潜入了院内。

寺务所、还有连接着的寺务所、早已成了废屋的厨房，都没有任何灯光，黑暗的正房也感觉不到有人的气息。

然而，快要倒塌的正房的一角，却有着像是洋灯（煤油灯）的一点点亮光。

——果然是这里。

在那里，一定有着握着白刃、摆好架势的‘红葵’一党，正像饿狼一般摒气凝神地在等着他。

突然，剑心的皮肤感到一股寒气，他领悟到自己陷入绝境；然而他没有任何犹豫的余地。

剑心留意四周，一边窥探情况一边慢速前进，沿着正房往左右伸展到院内的细长小路。只有浓密的黑暗笼罩着，没有看到人影、也没有人的气息。

雨势稍微变大了一点。剑心推开了正房的后门，发出了些许磨擦的喀吱声后打开了。不过门发出的声音被雨声盖了过去，看来并没有传到前方伸展的黑暗中去。

剑心小心翼翼地，把一只脚踩进了屋内，几乎完全没有感觉到有人埋伏的样子。

——嘿嘿，看来可以安全通过这里了。

剑心在内心忍住笑意，继续在走廊上前进；然而他还是感觉不到有人的气息。接连有几间小房间，剑心非常慎重地一间间的通过后，却在可能是大厅的房间之前，发觉到有一点点灯光摇晃的样子。

难道敌人正和逸子一起，在灯光的附近等着他吗？

正当剑心准备往前踏出一步的时候，正面的大片纸门竟突然打开，两个黑色人影来到了他的面前。那两个人差一点叫出声来的时候，剑心立即转过身子，拔起逆刃刀，只用一刀便几乎同时将两人击倒在地。

起源于战国时代的古流剑术‘飞天御剑流’最厉害的地方，便是擅长一对多数敌人的杀阵。

剑心为了使快要倒下的两个黑色人影不发出声

音，迅速地将他们扶住，然后慢慢地将他们横倒在地板上。接着他又重新环顾一次四周，进入了面前两个人刚才走出来的房间。

剑心确认过从连接下个房间的纸门缝中射出来的灯影后，将身子轻轻地挨近纸门的阴暗处。

剑心从纸门的破洞往房间看去，房间中狼藉不堪，角落只铺着几张破烂的席子。逸子的手脚被绑了起来，嘴巴也被人用东西堵了起来，倒在席子上。壁龙前将近有十个人围坐成一圈，正吃着下酒菜、传着酒壶喝着酒。

男人们泛着油光的脸上，露出淫荡的笑容，并且低声谈着某些事。然而那围坐成一圈的人里面，并没有大久保铁马的影子。

"……"

剑心用唾液湿润逆刃刀的刀柄，准备静静地打开纸门。就在这个时候，剑心正上方的天花板，发出巨大的声响掉了下来，一个男人从剑心头上跳了下来。

这个男人日晒过的脸上有着些许的皱纹，年龄大概将近四十岁左右。肩膀宽阔的黑衣下，似乎隐藏着不寻常的灵敏动作。鼻子下则留着剃得非常整齐的胡子。

"真不愧是绯村剑心。不，应该说是幕末被称为'拔刀千人斩'的最强维新志士，亏你找得到这里啊。"

男人一副目中无人的笑容，瞪着剑心。

"你是……"

"呼、呼、呼、呼，我是被称为'御前'的'红葵'首领，那些家伙实在太不小心了……"

报上自己叫做'御前'的男人，渍了一下舌头，甩了甩手上的金刚杖。

"去死吧！拔刀斋！"

男人一发出叫声，便将金刚杖像风车一样转了起来。

房间中的那群男人听到叫声慌了起来，把逸子当做挡箭牌，在原地组成了圆阵。前面有敌人、后面也有敌人，剑心真的是陷入了'绝境'。

剑心轻轻地向前移动脚步。

他用左手将逆刃刀挑出刀鞘，将刀留在腰间；右手则垂了下来，腋下稍微留了点空隙。接着剑心又轻轻地往首领那里移动了脚步。

自称是'御前'的男人，将金刚杖摆成八双的架势，稍稍往后退了一点。突然，他又迅速地往前冲，朝剑心的肩用杖打了下去。接着，又用眼睛也看不清楚的快速手法，把收回手边的金刚杖反过来拿，朝剑心的心窝刺了过去。

但是，御前使出的金刚杖，却轻而易举地被剑心右手的动作弹了回来。弹回金刚杖的是剑心拔刀一挥的动作，然而剑心那干练的剑法，却没有映在在场男人们的眼中。

取得了较远距离的御前，假装一副逐渐逼近的样子，却又从正面击了过来。剑心没有躲开，反而脚步往前进，并且将手举了起来。就在那一瞬间，御前的金刚杖起了像电火的变化，攻击了剑心的喉咙。

剑心的身体像陀螺一样旋转，就在他进入御前怀中的时候，金刚杖被用力弹了回来。御前被剑心的一刀击中肩膀，勉强地往后跳去。御前用八双的架势稳住，剑心则快速靠了过来。平常的剑心是个敦厚、有时糊里糊涂的人，然而现在的他却和平常完全不一样。

他的面相十分可怕。

现在的剑心，甚至可以叫他是‘剑鬼’。

那是经过数度赌上生死的斗争，置身数次险境的剑客，充满鬼气的表情和姿态——那种可怕的样子，甚至让人觉得，这个世上是否有其他能够挡在他前面、取得胜利的人存在。

剑心的心冰冷而敏锐，就像是要起飞前的鸟一样，再次空出右边腋下的空间，把手垂了下来，看起来就好像全身失去了力量一样。但是他的左手仍靠在逆刃刀的刀鞘口，深藏着的变化难以估计。他那异样的姿势，压制着敌人御前。

御前被封住了攻击，不知什么时候，他已被剑心追到了小房间的前面。剑心不发声响的堵住了两人的间距，第一次将右手快速动了起来，而且动作也非常的大。就像是要给敌人致命的一击一样，逆刃刀闪了两、

三次光芒。

御前也很拼命，将原本横举着的金刚杖变成直举。但是奈何他的顽抗，还是抵挡不住剑心的秘太刀‘龙巢闪’。

伴随着吼叫声飞来的逆刃刀，将金刚杖和御前一起打得体无完肤、落花流水。

剑心身子一跃，从他全身散发出来充满鬼气的可怕样子，‘红葵’的一伙人完全无计可施。



最后的刺客

他们全身发抖,没有一个人敢直视剑心。

由于过分的恐怖,远远超过了丧失的战斗意志,他们似乎一口气被逼到了生死的境地。

剑心已经打倒了御前、还有之前那个巨汉剑客。无论如何,都是他们的运气不好,遇上这样的对手;因为他们的对手,是人称幕末最强的志士'拔刀千人斩'。

——再这样下去会被杀。

'红葵'的一伙人,根本不知道剑心早已亲自封住逆刃刀的事情。

这一伙人,因为全身流出来的汗而全身湿透。此刻的他们,就像是饿急的老鼠们想反咬猫一样,鲁莽地要向剑心挑战。

——我们的手上还有胜海舟的女儿做为人质。

他们所想的,就是把她当做人质以求得活命。

"别、别动!拔刀千人斩!"

其中的一个男人,把匕首抵在逸子的脖子上怒吼着。被绑住手、脚,嘴里还被塞满东西的逸子,由于太过害怕,竟然昏了过去。

'红葵'的余党九个人,以逸子为中心,像画了个半圆一样,将剑心包围了起来。

"你要是轻举妄动,我就杀了这个女人!"

另一个人叫剑心交出他的刀。

剑心慢慢地往后退了半步,将逆刃刀收回刀鞘后,从腰间将刀连刀鞘一起抽了出来,然后做出了将刀交给面前男人的动作。

剑心将刀柄往前,自己的手握住鞘尾,把刀递给那个男人。男人准备收下刀,脸上稍微浮现了放心的表情。

就在这个时候,两人的距离稍微拉开了。

跟着,当男人握住逆刃刀刀柄的那一瞬间,剑心将身体往横的倒下,以'受身'的姿势倒在地板上后,把身体的正前向上、用手砍了男人的脚。男人把逆刃刀握在手上,就像是腐朽的木头倒下来一般,发出巨大的声响,掉到了木板与木板之间的下面。

在四周的人都吓得目瞪口呆的下一个瞬间,剑心用惊人的速度夺回了逆刃刀。剑心又转了一圈,立刻往前面滚过去,快速地给了用匕首抵住逸子的男人一击后,咻的一声又站了起来。

沉默中的动作,却带着可怕的气息。

每个呆站住的男人,一定都感觉到背脊一阵寒意。

剑心挡在横躺着的逸子前面,握着逆刃刀重新摆

好架势。逸子的背后是墙壁，所以剑心不必担心敌人会从那里出现。

“你们还想打吗?”

剑心这么一说,有两个人首先站了出来。

这两个人都举起了匕首,转眼之间便杀了过来。

在屋内的战斗，不一定是长刀比较有利。因为砍下去的地方不同，也会发生意想不到的结果。‘红葵’的那两个人十分清楚这一点。

他们以非常熟练的手法，前后左右连续地向剑心攻击。

然而剑心并没有被他们的交错攻击所迷惑，他确确实实地拨开刀子，把身子压低后穿过两人的中间。可是,敌人却也有着不可大意、十分敏捷的动作。当剑心意识着前方的几个敌人、回过头的时候,这两个敌人已经逼近他的眼前。

匕首瞄准剑心的肩膀刺了过去。

跟着,另一把匕首也从斜上方刺了下来。

剑心以些许的差距，先拨开了刺向他肩膀的匕首。然后再以逆刃刀回击了从斜上方攻过来的男人。由于剑心仍有闪躲的余地,所以在他避过、挡住攻势之后,立即再以逆刃刀狠狠地斜劈了回去。

首先攻击的男人发出了可怕的悲鸣，但是在他中招之际，却也快速地以身体朝剑心撞了过来。然而剑心却轻盈地闪过,男人脚步踉跄往前倾倒,头撞上了伏

倒在一旁的御前的身体,终于他再也不动了。

“可恶!你这个拔刀千人斩、德川的敌人,下地狱去吧!”

第二个用匕首攻过来的男人，大声叫出了诅咒般的声音,砍了过来。

匕首砍过来的招式十分杂乱无章,但由于对方被逼急了,所以刀刃上有着不能小看的锐利。

因为是在屋内，所以剑心十分慎重地和敌人对招。然后乘机往前,用逆刃刀往对方的身体砍下一刀。

男人好不容易躲过剑心的这一刀。

对方是个眼睛像线一样细、有着凶恶眼光的男人。他那惯用、敏捷的用刀方法,并不输给御前和昨晚的巨汉。恐怕在‘红葵’里面,他也是个一个能担重任、武艺高强的人吧。

剑心将对方砍过来的剑,毫不客气的打回去后,突然把刀抽了回去。

结果,对方就像是被剑心引诱一般,挥舞着短刀用力砍了下来。他砍下的一刀十分锐利，然而快了一步的剑心，却将身子压低后击出一刀。这一刀砍在男人的侧腹部,他连声音都叫不出来,已经横倒在地板上。

剑心重新站直身体后,新的敌人从旁边攻了过来,准备展开攻击。对方手上握着的只是普通的刀，但他的攻势却和刚才的那两人一样,是个狂暴的对手。

他无视剑心的架势,不管三七二十一地挥着刀、砍

了过来。

剑心左右闪躲着对方的攻击,一边看好时机,将对方的刀卷落。男人慌慌张张想捡起刀子,剑心却用逆刃刀砍了男人的右手臂一刀。

男人叫出了'哇'的悲鸣,用另一只手抱住被击中的手臂,往后直退去;接着他又突然地用膝盖跪在地板上,崩溃了一般坐了下去。

第四个男人也不清楚他的来历,不过也是个用刀敏捷的男人。虽然身形不及昨晚的巨汉,但却也是个彪形大汉。

男人很轻易地操着刀,表现出和他个子一点也不相称的敏捷动作。

男人一边吼叫一边使刀,从上段(举刀过顶的姿势)朝剑心头顶砍了下去。剑心闪躲开来,拨开了对方的刀;接着右脚往前大步踏出去,将那把刀的刀身用力打在男人右边的身体上。然而对方并没有后退,还挡下了剑心的逆刃刀,就这么的往前冲了过来。

在剑心的几步后面,有逸子横躺在那里。如果就这么被对方一直推着,一定会踩到逸子,于是剑心便将脚步往横的方向踩去。

由于剑心的动作,对方也快速地往横的方向移动了。

双方的刀没有离开、两个人的身体紧靠着,成了危险万分、互相争夺刀锷(刀剑的护手)的情况。

男人用大刀压了过来。不尽如此,对方的刀还把剑心的逆刃刀拉拢了过去,施展了死缠不休的力量。

个子瘦小的剑心,被对方压得退了半步。因为接触到对方的身体,便感到对方比自己还要壮上一、两倍,有种巨大的东西,从头上压下来的感觉。

假如把刀抽回来,反砍回去的话,或许会伤到逸子。剑心尽可能保持腕力的柔软度,将力量用在腹部,去抵挡对方的攻击。

——用剑不是靠力量的。

当剑心轻轻啧舌的时候,对方便强行推挤了过来。那股从上而下覆盖过来的巨大压力,几乎让人错觉是颗大块的岩石。剑心使出浑身的力量挡住他,虽然无法把他推回去,不过双方的力量,稍微产生了些许的均衡。

一瞬间,剑心往横向飞了过去。

男人向前踩了脚步,用刀从上面砍了下来。白色的刀刃掠过了剑心的肩膀,然而剑心却腾起身子,飞舞的逆刃刀横砍了男人的身体。他的肋骨八成碎了。

——还剩两个人。

"把逸子殿下交出来吧!"

当剑心可怕的眼光朝着剩余的那两个人看去的时候,背后传来了大久保铁马熟悉的声音。不过剑心朝向声音来源的方向看去,却只看见黑色的人影,无法马上确定那个人是不是铁马。

“我就是怕有个什么万一才赶了过来，果然不出我所料。”

铁马似乎在黑暗中露出了微笑。正当剑心想开口的时候，铁马忽然吼叫了起来。

“‘红葵’！全给我束手投降！否则我会用这双手制裁你们的！”

铁马如此说着，通过剑心的旁边，走进大厅里，亮出他手中的西洋剑。突然响起了切开空气的声音。剑才一闪，‘红葵’剩下的两个人，便像木偶一样应声倒下。

“救、救命——”

最后一个人发出了悲鸣。

铁马的剑并没有因此就收了起来。他正准备无情的对付剑心并没有完全打倒的‘红葵’一伙。

剑心立刻拦下铁马的剑，为了保护他们而挡在铁马前面。

“大久保殿下，只要被那剑尖刺到了一点点，就会丧命的。”

剑心虽然向铁马这么说，但心中却涌现了难以形容的怒火。

“——你的剑，应该是要向着我的，并不是同伴。”

剑心的愤怒，在一瞬间转变成狂暴的眼神。这种眼神，的的确确就是他被称为‘拔刀千人斩’时的眼神。

“原来如此……你早就知道了……知道剑尖沾有剧毒、还有我的真面目……”

“为什么呢？大久保殿下，你不是胜老师的……”

剑心有着一股立即就想把面前这个败家子弟，从这个世上除去的强烈冲动；然而他强忍住这股冲动，尽可能冷静地和铁马说话。

剑心也借着这个方法，冷却自己燃烧着的热气。

“维新……因为多数的牺牲而成立，但是这个世间还不能说是任何人都能幸福生活。因为维新尚未完成，所以我想亲自完成第二个维新；为了达成目的，我需要钱和权力。”

“你说想复兴旗本八方骑，是假的吗？”

“口号要明确点比较好。哈、哈、哈……我对德川家并没有任何留恋。”

“……”

“怎么样？绯村先生，要不要和我联手呢？有了你的实力和我的才能，一定能取得天下。”

剑心不发一语，只是用冷冷的眼神看着铁马。

“是吗？还是没办法吗……”

铁马似乎决定放弃，在剑心面前缓缓地摆起西洋剑的架势。

剑心看到对方摆起架势，自己也摆起架势来；而且对于铁马的架势稍微感到有些吃惊。

在剑心面前三间外的距离、凝然架起剑的铁马，和

跟神谷薰比试的时候不同,他竟然是用右手握着剑!左手摆在后方,轻轻弯起手肘抬了起来。

“我是惯用右手的……”

铁马将剑尖稍微上扬、以独特的架势在另一头笑了起来。

或许是因为铁马伸出西洋剑姿势的关系吧，他的身体看起来就像是被朦胧发光的细剑切割成两半一样。铁马‘嘶——’的一声抹去笑容,也许是他充实好自己的气力了,一把剑就好像直立了起来,令人害怕的压迫感控制着剑心。

铁马那把剑的剑尖涂着剧毒，只要身体稍微被它伤到,就会失去性命。

剑心抵抗着那股压迫感,前进了半步、接着又再前进了半步。而铁马则是轻快地左右移动了脚步，往后退了下去。

铁马看起来是漫不经心地后退的样子，上半身举着的西洋剑却一动也不动。剑心觉得背后好像被浇了冷水,因为他又再一次领悟到,对峙着的对手并不是寻常的剑士。

——一定要不碰到他,然后把他杀了。

剑心把剑尖对准对方的眼睛,握紧了双手。

接着，剑心又挨近了一点距离。然而两人间的距离不但没有缩短,反而令人觉得又拉远了。

西洋派的身体动作及步伐似乎很自然地打开又合

起来。对于从来没有如此战斗经验的剑心来说，铁马是个难以测量距离的对手。

在模糊的行灯(方型纸罩座灯)灯光中,西洋剑非常地突出。剑心对着锐利发光的剑尖，慢慢移动着自己的指尖。焦急是非常忌讳的,一点点的接触,都隐藏着丧命的危险性。剑心稍微地放松了双手，然后缓缓地移动脚步,向前进了一些。

还以为这一次铁马会后退，但是他的脚却一动也不动。就在两人的距离变成两间的时候，铁马把剑尖朝向下方，涂有剧毒的先端，有一点往右边移动的感觉。

——嗯!

剑心全力地阻止自己的身体踩进去。

很明显的,铁马在引诱剑心出招。要是出了手,恐怕就……

剑心将力量留在指尖,然后蹬了地板。

剑心一边跑，一边将逆刃刀高举在右前方。他并不是针对铁马,而是用刀朝着那把指着地板、令人害怕的西洋剑砍了下去。就在这个时候，下方的西洋剑就像鞭子一样,柔软地从下方弹了起来。

两把剑在空中咬合，散发出激烈的火花。铁马往上窜的西洋剑,有拉拢剑心逆刃刀的力量,幸好被剑心从右前方用力砍下的一剑挡了下来。但是逆刃刀仍是一副快要被对方揪下来的样子。

不能碰到缠上来的西洋剑的剑尖。于是两人互相扑了个空。

剑心很快地扶起身子，把刀尖对准对方的眼睛。铁马也用力踩住，再次架起他独特的架势。他维持那个架势，缓缓地移动脚步，逼近了距离。看不到上身丝毫晃动，真是十分高明。

铁马轻快的步伐突然停止。然而那只有短暂的一瞬间，铁马突然刺进了两人的对峙距离。

铁马往前刺的剑，突然在半途变成了横砍剑心腿部的架势。不管是手还是脚，只要被伤到了，胜负也就定了。

惊人的剑风直冲着剑心的腿部而来。剑心千钧一发跳了起来，躲过铁马的剑。然后剑心出刀刺向对方倾斜的肩膀，但却被铁马给拨了开来，于是他们两人擦身而过。在压低身子，但却未擦到地板的同时，剑心再以迅速的攻击，刺向铁马的身体。剑心的刀尖似乎已经刺到了铁马的侧腹部。

然而铁马却好像没有受到剑心这一击的影响，再度摆起了上半身的架势。但是他的膝盖转眼之间乱了分寸，然后身体慢慢地倾斜，跟着便趴倒在黑暗的地面上。

剑心静静地伸伸膝盖，注视着铁马的样子。

"就到这里为止了吗……"

铁马用颤抖的声音说着，声音越变越小，跟着他将

自己手上的西洋剑，往自己的脖子'咻'的划了个'一'字。

"大久保殿下，书和方巾在……"

对于剑心最后的质问，铁马指着自己的衣服暗袋，回答了他。

——他并不是个坏人。

铁马在神谷道场比试的时候，虽然在西洋剑的剑尖涂了毒，但他却在那一刺必死的剑尖套上了橡皮，始终都没有拿下来。

虽然经由自己的逆刃刀，体会到他些许的心思，然而他走的路途，似乎却和自己完全相反。

剑心将余下的事交给赶来的警官处理，跟着便孤单一人走到了屋外。

雨不知什么时候停了，夜空中细细的月亮被云朵遮住，好像戴着斗笠一样，散发着隐隐约约的光芒。

——到月亮旅行……吗……

在无法拯救的情形下，剑心觉得，只有大五郎的梦想，他想尽办法守护到了。

而且，由于逸子昏了过去，也没有看到剑心可怕的样子和打斗的场面。

再者，由于大久保铁马的参与也了解到胜海舟的嫌疑就是铁马的阴谋，解除了嫌疑这件事，也在救济背地的旧旗本八方骑时，十分有帮助。

自称是'红葵'首领御前的男人。原本是个不走运

的明治政府高官这件事，也被隐瞒了起来，整个事件都没有公诸于世。

大熊大五郎也回到胜家当书生，至于他后来怎么样了，有人说他到欧美留学去了，但是并不确实。

有另外一种意外的说法，说在明治十九年(一八八六年)出版的'月球旅行'的译者——井上务，其实就是这个大熊大五郎，然而真相却依然不明。

※文中的'朱尔斯贝伦'是当时的日语念法，正确的念法应该是'Jules Verne'。是'环游世界八十天'及'海底两万哩'的作者，直到现在也很有名的法国文豪。



左之助与锦绘

晌　午

午后的阳光,洒在流氓大杂院的小路。

相乐左之助坐在掀起框的窗边，沉溺在思虑中。住在大杂院深处的木匠的太太,通过了左之助面前,向他说了些话。

“怎么回事啊,年轻人……日正当中晒太阳吗?哼!真是好命啊!”

左之助一声‘胡、胡说什么’，便反射性地站了起来。

这个语气瞧不起人的太太，她丈夫可是个无比勤奋的人，早上很早就出门，拼命工作到太阳下山才回家。他回来的时候,总是满身木屑。但是他的太太,却不算是个勤劳的人。

出租的落魄大杂院的太太们中，也有勤劳的人和懒惰的人;有早上送丈夫出门工作后,匆匆忙忙整理好家里，自己也努力地在家里做些贴补家用的工作的太太;也有一整天围在井边闲谈,累了就到别人家里,拼命聊天到太阳下山的太太。

虽然不能一概而论，说聊天是件坏事，但是怎么看,木匠的太太都是属于后者的那种太太。

无论怎么聊天也绝对不会变薄的厚嘴唇、健壮的下巴、还必备了表示喜欢谣言的大眼睛和大耳朵。

直到刚才为止,左之助都以手做枕打瞌睡,在他打盹的时候，也因为从井边传来的太太们响 亮的笑声，还不时传来的婴儿哭声,妨碍到他短暂的假寐。

——别把我说得和你一样。

左之助正想回她一句时,木匠太太却已经离开,正要进入自己的家里。

在那位太太进入家里之后，左之助听到了小孩被骂和恐怖的尖叫声。可能她的孩子犯了什么错吧?

左之助不禁叹息,觉得被大杂院的太太讽刺,也是没办法的事。

过去在东京东边的下层社会里，以打架代理人为名号的时候,到处找人打架,每天都靠着这个过活。他收取打架的费用，以斩马刀的威力，使得人们都敬畏他,并且称他为‘打架专家斩左’。

左之助在打架的时候,可以忘掉一切,身心也得到解放，并且能够专心于眼前的争斗。然而当打架结束后,全身都受到忧郁、悲伤、闷闷不乐的感觉侵袭,也是千真万确的事实。

左之助被难以理解、奇妙的东西夺走了自我,不知什么时候,他踏入了无法挽回的世界,一个人独自体会着伴随而来的孤独。

那是和他英姿焕发的外表相反，伴随着忧愁懈怠

而来的东西。

——我虽然也，不想个办法不行……

他虽然这么想，然而过了一天又一天，仍是一事无成地渡过。

——哼！思考这件事情，本来就很麻烦。

把失去回头路的打架专家，从那个世界强行带回这个世界的，就是流浪人绯村剑心。

传说是维新志士中，最强的一个人——‘拔刀千人斩’是非比寻常的强。找他打架的左之助，就连自傲的斩马刀也被他砍成两半。而且连他那占优势的强壮身体，也受到了重伤，且出血过量、接近濒死的边缘。之后，左之助住院住了三个月才完全好起来。

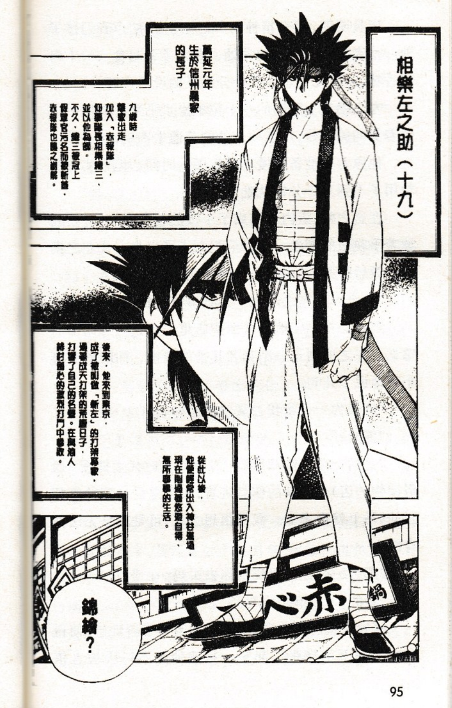
面对剑心，是左之助打架生涯以来第一次的败北，但是他败得那么彻底，反而觉得十分爽快。从那次之后，他再也不做打架生意，成了只是爱打架却又不能随便打架的‘相乐左之助’。然而这样的生活，却让他不知道该如何打发时间，感觉自己没有存在感。

——去‘赤别户’看看吧。

他踩着鞋出门去了。

左之助习惯性地瞥了门口一眼，却已经看不到来托他打架的人影。他踢开了不好开关的门，走了出去。

虽然已经过了午饭时间，但‘赤别户’还是一样生意兴隆。



店员明朗、很有精神的‘欢迎光临’的声音迎接了他。他走到宽广店内的深处，飘来了引起食欲的牛肉锅香味，还听见了客人们十分满足的说话声音。

左之助走上隔间的一个位子坐了下来，向用手巾包着头的关原妙，点了一人份的普通牛肉锅。

他原本是准备慢慢享受吃饭的时间，但事实上他却用了不到三十分钟就吃完了。

在这之间，店内也结束了午饭的营业时间，开始陆续着手晚饭的准备。阿妙从里面走了出来，替左之助斟满饭后的茶，然后将小小的茶壶放在饭桌上。

“那个……左之助……我有事情拜托你……”

阿妙心神不宁地东张西望店里，有点在意周围的感觉。左之助则是一副莫名其妙的表情，而阿妙又再小声地说了几句。

“麻烦你……帮我去买些锦绘好吗?”

“锦绘?”

“是的。今天绘草纸屋（日本江户时代卖插图、通俗读物的店）会有新的作品进货，如果是受欢迎的绘师画的，马上就会卖完。我是很想去买，可是就是无法抽身前去……”

“那么……你是要我帮你去买吗……”

“是的，可以麻烦你吗?”

阿妙注视着左之助，由于她的眼神带着性感，使得左之助一下子慌张了起来。虽然他并不讨厌被人依赖，但是替人跑腿就有点……

左之助在心中自言自语……我看起来一定是个闲人的样子。

“这种事何必专程拜托我，叫弥彦就可以——”

话才刚说出口，左之助立刻想起了，在‘赤别户’做杂务、领日薪的明神弥彦。

“喂!我还在工作当中啊!笨蛋!”

说得真不是时候。

弥彦他身上绑着榉（日本人穿和服工作时，为了把长袖子撩起来，斜系在两肩上，在背后交叉的带子。），拿着扫帚和畚箕，突然从旁边冒了出来。

左之助自然而然就往嘴里嘟囔着什么的弥彦看去，他摸摸头，做了替人跑腿的心理准备。

“——那你想要哪个画家的什么画?”

“月冈津南画的‘剑客，伊庭八郎’!”

左之助虽然没有听过画家的名字，不过被誉为是幕末第一的美剑士、幕府游击队的伊庭八郎的名字，他倒是听过。

“秀颖（伊庭八郎的‘八郎’是通称）其人白皙美好、平生读书习字，其诗必读。”（出自《伊庭氏世传》）

八郎是家禄百表的御家人——伊庭军兵卫（秀业）的嫡子，出生于弘化元年（一八四四年）。父亲在下谷和泉桥大道上，开设了心形刀流剑术的道场，由于是八代本家的关系，幼时便勤于练剑。幕末时期，被专为幕

臣所开设的幕府直营‘讲武所’的‘剑术方’选上，成为十四代将军——德川家茂在上洛的监狱的警卫。

后来他从御书院番荣升到将军的亲卫队‘奥诘’。由于军制改革，而被改编入游击队的八郎，在鸟羽·伏见之战中奋战，他的功绩使得萨摩的野津七左卫门(镇雄)都为之赞叹，并说是‘幕府军真不愧有伊庭八郎在’。

但是战争对幕府方面没有利益，于是败战的幕府军便被命令撤回到江户。八郎不接受这个命令，十分激怒，并流下了眼泪，据说全场的人都受到他的样子而感动。

八郎虽一度回到江户，但主张彻底抗战的他，在箱根关门与官军起了剧烈冲突。庆应四年(明治元年，也就是一八六八年)五月二十六日黄昏，在箱根山崎一战之中，八郎在汤本三枚桥附近战斗时，受了左手臂被切断一半的重伤。

即使这样，八郎的斗志仍然不受动摇，赌上身为幕臣的意志和自尊心，到暇夷(北海道)继续他的彻底抗战。据通史上记载，翌年明治二年五月十二日，他因重伤而病死，享年二十六岁。

左之助虽然身为赤报队后备战士，是与幕府军敌对的立场，但他并不讨厌像伊庭八郎那样的生存方式。大概是因为这样吧？对于阿妙他也不禁开了她一个玩笑。

“人不可貌相，想不到你有这么‘轻佻’的兴趣啊！”

左之助刚要走出店外，又被三条燕叫住了。这个内向的美少女，一副有话想说的样子，却又不敢明白说出口。她青白色的脸上表情有些紧张，拼命想向左之助诉说些什么。不过，左之助不愧是左之助，他马上看出来，小燕也想要伊庭八郎的锦绘。

“那么，买‘两张’月冈津南画的伊庭八郎就行了吧?”

左之助一边这么说着，一边走出了牛肉锅店‘赤别户’。

顺道一提，‘锦绘’就是彩色的浮世绘木版画，也称做‘江户绘’。江户时代以演员和风景画为主流，但是到了明治时代，就变得广泛地描写各种事物，不知不觉的就成了东京有名的事物之一。

说到明治十一年那个时候，以描写幕末维新到西南战争为止的英雄豪杰、美剑士等战役的作品最为畅销；据当时的报纸记载，大苏芳年、歌川国贞、国辉、广重(三代)、芳盛、升斋一景这些人，被称作是‘当今绘画的好手’。

左之助站在店前面，看着排列着的锦绘时，从背后传来了叫他的声音。

“左之助?”

左之助回头一看，那里站着剑心和小薰两个人。

再次重逢的两人

“哟、你们两个——”

左之助笑容满面地迎向剑心和神谷薰，但是他们两个人却是一副莫名其妙的表情。这也难怪，他们看到左之助，就好像看到爱喝酒的人站在和果子店前面一样，感到十分不对劲。这两个爱凑热闹的人，当然不会放过左之助。

他们死缠着左之助，问他到这种店来做什么、要买什么，又是被谁拜托而来的？

一听到事情的经过，就知道没什么大不了的。左之助听到剑心和小薰两个人，在他背后失望地叹息。接着他要求店家给他两张月冈津南画的‘伊庭八郎’的锦绘。

“客人，你运气真好，这正好是最好的两张呢！”

绘草纸屋的老板，洋洋得意地说着津南的画很受欢迎、卖得很好。

“——一共是十钱对吧？”

对左之助来说，比起老板的说明，被人要求付钱这件事，要来得重要多了。因为这个人实在是一贫如洗，身上连一钱也没有。在‘赤别户’等地方，也从来没有



付过一次钱。对他来说，这是非常理所当然的生活。

“啊、我没有带钱。”

幸好有小薰在场，于是左之助就让小薰付了那十钱，他该办的事就办完了。左之助和剑心他们随便看了看店头的锦绘，突然，左之助的眼睛就像是被吸过去一般，停在某一张锦绘上。

“这是……？”

一点也没错，那是赤报队一番队的相乐总三。锦绘上画着左之助敬爱不已，连作梦都不曾忘记过的相乐队长。

相乐总三手上拿着拔出来的真刀，背后还画着两个少年。

剑心突然强烈地皱起眉头，小薰美丽的脸蛋也呈现出紧张的样子。

——这下子可糟了……

两个人非常清楚，左之助为什么从事专门替人打架的工作的原因。

相乐总三比伊庭八郎大四岁，出生于天保十一年（一八四〇年），一开始他叫做小岛四郎。

他擅长国学与兵法，开设私塾教导了许多弟子，后来他终于登上了幕末的风云舞台。

然后总三经过许多波折，最后受到了萨摩的西乡隆盛的赏识，担任了捣乱江户治安、也就是勤皇讨幕一方的战术。在鸟羽・伏见的一战后，组织官军（东征

军）的先锋队——赤报队，当上了一番队队长。

总三在每次出阵的时候，新政府都允许他把年贡减半的措施，当做平定地方的策略。也就是说，由于这条公约，官军这方面不但能驯服敌区，也可以达到资金调度、征收武器、食粮的目的。

但是在那之后，新政府由于财政困难，便单方面放弃了‘一新’的理想，撤回了先前年贡减半的公约。不但如此，竟然还迫不得已地，将早已收服民心、拥有许多成果的赤报队，指责为假官军，并将接到回京命令却不回去的一番队的全部人员，在信浓国下诹访这个地方逮捕。包括总三在内的八名干部被斩首，其他人则放逐各地。总三在上刑场的时候，据说是二十九岁。

“弱者被虐待，只能哭着入睡的时代结束了，没有分上下、也就是四民（士农平等的时代就要来临了。）”

身为后备战士的少年左之助，反复地从总三那里听到这些话。

“——我们‘赤报队’就是那股先驱，新的时代会因为我们的努力成果而到来。新的时代会在一年后、还是十年后到来，全由它来决定。”

左之助被总三迷惑着。

他甚至提出了‘假如成为四民平等的时代，请一定要让他将自己的姓改为队长的姓’这种愿望。然而赤报队、相乐总三和一切，都因为新政府的机会主义，从这个世上被抹杀掉了。

总三等八人被斩首示众的刑场——那时候的凄惨情景、心中暗地的激烈冲动，渐渐地具体化，到最后成了背上背负着的、明确的‘恶’字。

——有句话我必须代替队长说。

那种心情和强烈的意志，决定了后来的左之助。这么说一点也不夸张。

我想要报一箭之仇。

——新政府完全是牺牲了赤报队，才创造出明治时代的嘛！

赤报队确实也有必须受到指责的强硬态度。为了搞乱江户市中，也有过粗暴不堪的行为。但 是，那是因为赤报队不像萨摩或长州一样，有‘藩’做为背景，也就是‘后盾’，所以就被强迫担任形势不利的角色。

为了创造新的日本这个理想而燃烧热情，拼命努力的态度都是真实的，并不是可以以‘假官军’一句话就可以解决的。这样的态度是不负责任的。

赤报队在激烈的时流中，将全部的矛盾背负在自己身上。人们毫不留意、也不想留意 这个事实。

——匹夫不可夺志。

即使人们要忘记赤报队的存在，那也没有关系。但是我不能舍弃我的志向。左之助一直这么想着活到现在。

周围的人们好几次要他放弃复仇的想法，但是左之助只要听到别人这么说，他复仇的意志反而越变越

坚强。

“这家伙……在哪里？”

左之助抬起看锦绘看得入神的脸，向绘草纸屋的老板询问。

“什么……？”

看到无法理解事态的左之助，一瞬间，他的身体充满了难以形容的愤怒。

他抓住老板的衣服前襟。

“那个叫津南的家伙住在哪里，快告诉我！”

说完这几句话后，左之助吼叫了起来。

“隔……隔壁镇上的沟板大杂院啦！不过他那个人很讨厌见人……就算你去也见不到他的！”

老板脸色苍白地回答，左之助也不禁喘起气来。他知道自己的心中渐渐满起了过去从没有过的强烈感情。左之助不禁委身于昏眩的感觉之中，茫然失去了自己一阵子。接着他镇定下来，缓缓地迈出了脚步。

“会见我的……那家伙不可能不见我。”

左之助缓缓地前进步伐。

“左之助……”

剑心用探求般的眼神，看着左之助的背影。然而左之助却什么也没有回答。

因为左之助正拼命地压抑住从心底深处、随时都有可能会爆发出来的激烈感情，而没有办法开口说话。

一个钟头左右之后，左之助站在大杂院的屋檐下叫门。

“月冈先生、月冈先生、你在不在啊月冈先生?”

一开始，左之助抑制住自己，忍耐再忍耐地叫着门，但是里面没有传来任何回应。当他想到应该早点敲这个门的时候,血便一股作气冲到头上来。

“你在吧!原赤报队后备战士的月冈克浩!”

随着他怒吼的声音，拳脚小子最得意的拳头也挥了出来。门在发出惊人声响的同时打开后，一个男人突然出现了。

或许是为了束起他的头发吧？男人的额头上卷着布条。鼻子又高又挺、薄薄的嘴唇紧闭着，眼窗下陷，脸颊像是被挖走肉一样瘦削。

他看起来像是过了许久没有晒到阳光的日子一般,皮肤的颜色又暗又荒废。

“……果然没错。”

左之助拿出了手上拿着的相乐总三的锦绘给他看,再次确认般地说了。

“画了这个的就是你吗?”

“是……左之助啊……你为什么……”

津南的视线一度停在空中，又马上移向了左之助。他怎么也反应不过来，只是看到了意想不到的东西,胸口一阵冲击。

“看了就知道啊！队长的旁边有过去的你和我在，

这幅画别人是画不来的。”

“……原来如此,是吗……说的也是……”

津南笑了起来。隔着大门的门栏，难以形容的情感交错着。

两个人进到房里消失了身影。在一旁从头到尾注视着的剑心和小薰，终于理解到事情的情况，放下心来。剑心知道了月冈津南和左之助同样是赤报队的幸存者后,催促着小薰。

“我们回去吧,薰殿下。”

“那是左之助的老朋友啊!你不想见见人吗?”

剑心回答了小薰的疑问。

“因为左之助的样子不太寻常，所以才跟踪他来的,不过现在看来并没有什么问题……而且……”

剑心说到一半,向小薰微笑着。

“——而且,赤报队就像那‘恶’字表示的一样,对左之助来说是特别的回忆。回忆的世界中，是不需要外来的人的。”

剑心背对着夕阳耀眼的光芒所说的话，小薰觉得只有男人的世界才知道，也觉得她似乎碰触到了什么。



炸裂弹

剑心走了两、三步，便停下了脚步。

他感觉到有人从某个地方偷窥着自己和小薰。隔成一栋栋的大杂院的小路上，有三个人影，但是并不是他们。

剑心慢慢地转过身子，装作要和小薰说话一样，若无其事地看了周围。他发觉到有一个男人站在大杂院深处的屋檐下，穿着最近流行的洋服。

——我好像，在哪里见过他……

剑心想不起来。

年龄大约在三十岁前后，是个鹅蛋脸的男人。但是他的眼睛和脚所配置的位置，却让剑心感到一点寒意。

男人的眼睛一眨也不眨地，注视着剑心。那是一付一动不动且毫无感情、干涸的眼睛。他的双脚向 左右缓缓地打开着。看不见他的左手，或许手上暗藏着什么武器也说不定。也许是剑或杖、也或许是手枪。他身体的架势，就好像是一副随时都可以使用那些武器的样子。

——他在监视月冈津南！?

这是剑心的直觉。

剑心一边轻轻将手靠在腰间的逆刃刀柄，一边若无其事地将手搭在小薰的肩上。他以自己的身体当做挡箭牌，想让小薰移动到身体的另一侧，好保护小薰。然而小薰并没有理解到现在发生的事态。

“剑、剑心，你做什么啊……”

小薰早就因为被剑心搭了肩膀，脑中一片混乱。她心跳不已地喃喃说着，剑心却顾不了那么多。男人手上拿的说不定是手枪，要是对方拔了枪，自己也必须拔出逆刃刀来和对方对抗。

那个人是谁?剑心觉得自己见过他，却怎么也想不起来。只觉得这个男人一定从很早以前，就监视着津南。

剑心虽然差不多等于完全不认识津南这个人，但是却直觉到，监视着津南的男人十分危险；至少像这样的人，绝不希望他会出现在自己的身边。

男人一边的脸颊突然歪斜，他就这么背过身子离开了。他的脚步很快，背影越看越远。

留下来的，只有不知道事情的一切、小薰误解了的感情。

“剑心……”

剑心被小薰认真的眼神注视着，只是不知所措。

津南将左之助带进屋里，用顶门棍将门从里面闩

了起来，进到房间后把纸门关起来后，用火 廉点起行灯。

从‘一新’到现在已经十年了，但是津南的房间却还是像江户时代的画家的工作室一样，没什么大改变。

使用石油的进口煤油灯，也渐渐在东京府下普及，取代了行灯。

在外租房子生活的书生们，以往是过着一张四脚桌子和一盏行灯的生活，然而现在却突然换成使用煤油灯，甚至听到有人抱怨‘太亮了’这种笑话。但是便利的道具、新颖的事物会普及，也不是没有道理的。

外头是瓦斯，里头是煤油灯。

人和车的三筋街(出自‘开化新作度度逸’)

三筋:三味线，日本的拨弦乐器。

度度逸:一种俗曲，用口语由七、七、七、五格律组成，主要歌唱男女情爱。

歌曲中所描写的生活，也渐渐落实在一般庶民之中。但是津南就好像在拒绝如此的恩惠一样，过着江户时代原有的生活。

“好久不见了。”

津南总算开口说话了。酒壶中的冷酒，转眼之间将两人的距离拉近了。

“画家啊……对了，你从前手就很巧，对付难以处理的炮弹，或是调合火药，你都能很简单地办到。”

左之助很高兴地回忆起过去。

但是津南并没有附和左之助谈过去的事，一副很无聊的样子，喝着愁眉苦脸的酒。

“你现在在做什么?”

津南突然开口问道。

“没做什么……”

左之助拿开凑到嘴边的酒杯，眼圈已经微微红了起来。

“——嗯、不过我过得还算快乐啦。”

“是吗……”

津南如此回答，又接着说了下去。

“——你过得很快乐吗……我在这十年之间，从来没有过快乐的事情。”

“……”

“到刚才见到你为止，我甚至一次也没有笑过。”

“……”

“我一直恨着让相乐队长和我们赤报队蒙上污名的那些家伙，十年来都是这么过的。”

“你……”

左之助举起手，打断了津南说的话。沉闷的空气飘荡在房间里，左之助感到背脊一阵凉意。

这个男人不是会说谎、吹牛的人。对自己和其他

所有的人来说，那些幕末时发生的过去——他还以为早已变成一片空虚。但是这些过去仍然成为了面前这个男人，所背负的沉重十字架。

左之且无法详细地了解，他这十年来是怎么过的……他感到自己有一份难以避免的义务。

“你的心情，我可是十分理解的……”

左之助低声喃喃说着，把酒杯凑近嘴边，一口气喝干了杯里的酒。津南收紧着下巴，注视着左之助喝酒的样子。他的眼角有些上扬，经常发亮的双眼、和表现出强韧意志而紧闭的双唇，在别人的眼中，有时会因为看法不同，而将他误认为是相貌凶恶的人。

津南为了是否该说出那些话来，犹豫了好一阵子；但是他似乎下定了决心。

“其实啊……”

他沉重的语气冲出了嘴唇。

“嘿嘿嘿嘿嘿、今天到底是什么日子啊！”

津南脸上浮现浅笑，故意偏离了话题的核心。或许要说出那些话来，需要充分的心理准备也说不定。

“……”

“不过……真想不到在我准备好一切的时候，能够再次见到你……或许这是队长在天之灵的引导也说不定。”

“阿克？”

不知怎么回事，左之助就是感到背脊有一股微微

的寒意。老朋友的表情变得有点险恶。左之助心想不太可能，用怀疑的眼神眺望着津南，不小心用了过去的名字叫他。

但是，津南本人并不放在心上，说出了打破紧张气氛的话语。

“左之助，你要不要和我再组一次赤报队？”

“什么？”

左之助的表情一瞬间变得僵硬。当他喝下去的冷酒滑落到喉咙的时候，左之助感觉到焦躁呛到了喉咙，缠着他的嗓子。

“我们要打倒陷害赤报队的维新政府，现在正是实现相乐队长所盼望的新时代的大好时机！”

“阿克……你到底有什么企图？”

左之助压低声音，一副责问津南的样子，但是他却一点也不介意。

“你问我有什么企图？赤报队的目标只有一个啊！为了创造队长所梦想的、真正的四民平等的新时代，就必须打倒碍事的明治政府——”

“……你啊，光是一直画图，该不会连之前的西南战争也不知道吧？连维新的大豪杰——西乡隆盛，和服从他的那个身强力壮的萨摩隼人他们，都只不过撑了半年而已啊！”

左之助十分不痛快的说着，把视线转移到津南脸上。接着，他心中产生了怒气。但是津南却不为所动。

“西乡举兵的鹿儿岛是处于日本的边界,从那里想攻到东京,距离实在太远了,结果还是徒 劳无功。我的目标是日本的中心地带、也就是直接攻击东京府。”

津南用冷静的语气说着，一副天不怕地不怕的样子。

“——一开始先袭击统辖所有内政的内务省,让这里的机能完全停摆。……我的希望是同时击溃陆、海军省和大藏省(相当于财政部),但是只有‘一个人’是无法同时做到的。”

“一个人?”

左之助露出很明显的狼狈表情，也同时觉得很愚蠢。他甚至觉得这个男人有夸大妄想症，而且已经露出马脚。左之助这么想着,便挑他的毛病说了。

“你一个人能做什么?”

左之助并不惊讶他企图颠覆政府，但是知道他企划的大政变,竟然想一个人去实行;他那称得上是破天荒的鲁莽,左之助感到十分惊讶。

“是啊,我只有一个人。先别管将来有什么人继承我的计划……我无法信任其他人,所有的计划,都是我一个人进行过来的。”

津南突然迅速地站了起来,走近房间的壁橱,不慌不忙地说了。

“……虽然我只有一个人,但是我有这个,你看!”

他边说边打开壁橱的纸门，行灯柔软的灯光射进了壁橱的黑暗中。

“……”

那里有津南在赤报队时,用铁炮、火药的知识制造‘炸裂弹’，像山一样堆积在壁橱的上层和下层。



太奇怪的左之助

"这是我十分慎重地花了十年的时间，希望在不露出任何线索的情况下做出来的自信作品。怎么样……谁也想不到，一个画家竟然会做出这种东西吧？"

津南在木然注视着的左之助面前，又继续说了。

"——只要用这个在各省厅陆续引爆、削减中央的力量，全国各地的不平士族或农民的暴动，一定也会自然地增多。现在的政府在西南战争中消耗不少兵力，减弱了不少，一定会马上垮台。接着就等它像雪崩般崩坏就行了。"

津南孤独的十年间，简直就是为了这个深信不疑的计划而存在的。他的身边既没有可以商量、也没有可以指正他的对象，一个人竟然可以计划到这种地步；他已经确信一个人的暴动可以颠覆天下。

津南像是被什么迷惑了一般，继续说着。

津南恐怕是一个人为了这个毫无道理的计划一边准备，并且几乎每天这么自言自语，渡过这些日子的吧？

津南深信，在大混乱之后，真正四民平等的时代就会出现，赤报队和队长的污名也会被澄清。

左之助没有插嘴任何一句话，只是专心地听着津南的话。

"我已经弄到了内务省内的平面图，行动就决定在明天。明天是新月、是最没有人会出来的星期天晚上——"

津南没有看左之助一眼，只是一个劲儿地盯着手上的酒杯，并且好不容易说出了一开始他最想说出来的话。

"——左之助，我并不强迫你参加，因为你现在过得很快乐。但是我身为原赤报队战士，即使只有我一个人，我也要实行这个计划。……你可不可以考虑一下，在明天日落之前给我答案呢……"

不久之后，左之助就踏上了回程。

——太难了。

左之助这么认为。不管他怎么想，明治政府都不可能因为省厅遭到爆炸袭击、以及全国各地的起义而动摇。即使实行了计划，也不过是步过去的神风莲、秋和秋月的动乱的后尘罢了，结果比火焰还要来得明显。

——这十年来，他只是一个人想着为赤报队和队长雪恨；如此活过来的他，看不到'现在'——

不过——左之助又想。

——十年之间……吗……

他看见了一条路。一条漫长、踏出第一步就再也

无法回头的路——。

移动着步伐的左之助的内心深处，涌起了不知是愤怒还是悲伤、令人感到目眩的某种激昂的东西；为了拂去这种感觉，左之助抬头看了夜空，佯装成若无其事的样子。

“都已经是春天了，还吹着这么冷的风。”

那就像是借着风来安慰自己的命运一样。

左之助感觉到身体里，正开始喷出火焰。要是把现在的事态置之不理，到最后不但无法替相乐队长报仇，还会永远失去过去的战友吧?这种想法催促着左之助做出决断。当然，他心里的想法没有任何一个人知道……。

在神谷道场里，小薰和弥彦两个人用竹刀正对峙着。双方都没有戴护面面具及护腕。只穿着练习服和裤。从他们开始练习到现在，已经将近一小时了，但他们两个人却都没有想结束练习的样子。

早晨的太阳从高处的天窗照射下来，将两个人从额头到脖子上的汗水，照得闪闪发亮。阳光渐渐地变强了，时间差不多已经接近早上七点。

剑心双臂交叉，坐在旁边高出一段的师父席位上，看着两个人的练习。不、应该说他是装着观看两人的样子，事实上他是在打瞌睡。

正当剑心打着瞌睡、摇头晃脑的时候，小薰尖锐的

呐喊声震荡了道场的空气。

弥彦也回应着小薰的呐喊声——。

两个人的身影交错，令人眼花撩乱；在竹刀发出两、三声对打的撞击声后，小薰激烈的呐喊声又再一次传遍了道场。接着，个子矮小的弥彦，身体便往后方跳了过去。

“怎么了弥彦?你投降了吗?”

小薰的声音稍微有点呼吸急促的现象，而弥彦则叫了‘你说什么’的一声，重新摆好竹刀的架势。

“哼!刚才……我是故意输给早上爬不起来的丑八怪的啦!”

弥彦气喘如牛、肩膀剧烈地上下抖动，嘴巴却仍然硬得很。小薰故意放水给他机会，于是弥彦便平举着竹刀，猛然打了过去。剑心称赞他进步了不少，他的竹刀速度也确实十分快速。

但是，小薰比他还要快速，她轻轻移动脚步，跳过弥彦的攻击，在错身而过之际，击中了他的肩膀。然后在弥彦转过身来的时候，伺机想攻击弥彦的‘面’(剑道中击中头部)。

这一次小薰凭着无声的呐喊，用竹刀快速逼近了弥彦的脸。小薰尽可能使自己的一击，下手不要太重；然而弥彦的个子比小薰矮，所以小薰的一击不是打在额头，而是直接打在头顶上。

弥彦头顶被小薰打中。一瞬间他看见了眼前有许

多星星，接着他眨了两、三次眼睛后，便仰着身体'咚'的一声倒了下去。

剑心和小薰被弥彦倒下去所发出的巨响吓了一跳，急忙赶到弥彦身边，两个人一同注视着弥彦的脸；结果弥彦的眼睛虽然不停地转着，表情却十分幸福。剑心和小薰拍打了好几次他的脸颊；却还是没有醒过来。

剑心显得有点慌张，拿起摆在道场角落那个打扫用的水桶——拿到外头去装满水后——毫不留情地往弥彦的脸浇了下去。

"哇——"

弥彦恢复了意识。这个时候，让剑心和小薰感到惊讶的，是弥彦反射性地站了起来，并且马上将竹刀摆起'青眼'(把剑尖对准对方眼睛的姿势)的架势。

"我还没有认输呢!"

这个不折不扣、将生命赌在剑道上的年轻武者，他的雄姿闪烁着光芒。

——弥彦……你……

剑心和小薰不禁不约而同地把话咽了回去。

接着过了不久，他们便吃了早饭。吃过饭后，他们三个人在道场的后面，热闹地聊着天的时候，左之助他来了。

左之助一边看着剑心、小薰和弥彦的脸，一边把昨天晚上和津南再会、无关紧要的部分说给他们听。结

果小薰便夸张地叫了出来。

"什么!?"

小薰提高声调，剑心也配合着她。

"月冈津南是左之助的老朋友!?"

剑心也装出一副惊讶过头的样子。

"干嘛?你们吃惊的样子真是僵硬耶!喂!"

左之助立刻因为这两个人的反应，感觉到某些事情，但是他是个不去在意小地方的人。

"——嗯、算了……所以啊，我想庆祝我们的重逢，热闹一下。今天晚上，道场可不可以让我用啊?"

他简单地说出了借道场的理由。

剑心听到左之助这么说，便一副像是在思考着什么的样子。但是小薰和弥彦却先把借道场的事情摆在一边，两个人一起担心起某件事。

"道场借你是没关系啦……"

道场的主人小薰，转过身去向左之助问道。

"你说你想热闹一下，你哪来的钱啊……"

小薰一边这么说着，一边自问自答的结果，突然想到了某件事，表情从一副考虑着什么的样子，变成弄清了某件事一样，说出了她的推理。

"你又想敲诈我们对不对?道场还是不能借你，绝对不行!"

小薰说得十分斩钉截铁。

左之助被小薰的气势压倒，变得吞吞吐吐。

“别担心，钱的事情就交给我。”

他好不容易露出笑容，只说了这些就准备回去了。其余的三个人只是愣在那里，望着左之助的背影。

就在那个时候。

“左之助！”

剑心就像是从咒语中被解放开来一样，叫住了左之助。

“……那个……他要怎么……月冈殿下什么时候会来？”

左之助停下脚步，回头回答了剑心的问题。

“他说中午之前会把画到一半的锦绘完成，下午会把画送到出版商‘伊吕波屋’那里去。大概下午六点左右就会到这里来吧。”

左之助说完后又踏出脚步，走没五、六步后，又像是想起什么事一样。

“啊、对了。”

他接着又说了。

“——今天晚上，也把阿妙和小小姐叫来吧。我想——她们应该会很高兴的——”

左之助只说了这些，就头也不回、快步地离开了道场。

“奇怪……真奇怪、太奇怪了！左之助是不是哪里生病了啊？对不对？”

这或许就叫做女人的第六感吧？小薰对于左之助

和平常不同、一本正经的举止，内心似乎抱着疑问。

“冷……冷静一点嘛。”

剑心被小薰逼迫着，还被她抓着前襟晃来晃去，好不容易说出了这些话。

“……现在是春天嘛！”

弥彦不管他们两个人，只是一个人像是领悟到什么一样，喃喃地说着。

在三十分钟过后，剑心的身影就消失在神谷道场了。



意外的拜访目的地

当门边的小扇便门再度打开，又看到刚才的书生后，他便说了‘请进’，并替剑心带路。

这里是警察署长的私人宅邸。

剑心被带到面对广大庭院的客厅，过了不久，就有另一个和刚才带路的书生不同人的书生，端了茶点和茶杯进来。剑心看到那些东西，突然感到口渴，马上朝茶杯伸出手去，然后津津有味地喝着芳香的热茶。

房间里虽然摆着火桶（木制圆型火盆），却没有放炭火进去。房间及走廊上和庭院相隔的纸门虽然打开着，但在初春的大白天并不感到寒冷。剑心看看庭院，红梅、白梅稀稀落落地绽开着。

“绯村先生，让你久等了。”

署长的气色非常好，五官端正、戴着黑框眼镜。他似乎有点紧张地向剑心打着招呼，慢慢地走过来。今天是放假日，却还专程换了制服出来。

这也难怪。剑心突然登门拜访，并响应门的书生这么说了。

“在署长放假的日子来访，真是十分抱歉，因为等到明早再去警察署拜访他，可能就会来不及了，所以我

就到署长的家里来了。”

他拜托书生帮他转达这些话。

署长露出了担心的神情。然而，剑心要说的，的确是件害怕别人会听见的重大事情。

“我想请教您一些事。”

剑心草草打了招呼，扶正身子、单刀直入地切入了正题。

“——我就直说了，署长，最近有没有什么大规模的……比方说要颠覆政府那种阴谋的事件呢？您有没有听说呢？”

署长透过黑框眼镜，用怀疑的眼光看了剑心。或许是心理作用吧？他那有气质的脸蛋，变得有点险恶。

“这个嘛、像那一类的事件……”

署长不知如何回答，说话支支吾吾的。

署长非常清楚，眼前这个绯村剑心，是幕末时期的长州派志士，并有着‘拔刀千人斩’的别名，是个创造了许多传说的剑士。维新之后，他并没有当官，反而以流浪人的身份流浪全国的事情，他也十分清楚——。

不只如此，有好几次警察在碰到难以处理的事件时，也曾求助于剑心。

而且，关于剑心的为人，他也从他的前辈、掌握着日本的陆军卿——山县有朋那里，不知听过多少次。

也就是说，这两个人虽然早已知道对方，但是剑心的来访实在太过突然，而他所提出的问题，也让署长不

感到唐突。

“那是怎么一回事啊？绯村先生，你抓住了什么是吗？”

“不，也不是这样子。但是……”

在剑心回答的时候，宅邸中的仆人端来了新泡的茶、还有其他种类的点心，话就被打断了。

署长就像是要延长时间一样，要剑心尝尝端出来的点心。

“要不要尝尝看呢？绯村先生。这是过去明治五年，在本芝附近贩卖、流行过一阵子的字母点心。除了印有ABC的二十六个字母之外，也印有文明开化等等的成语。我不认为什么事都走西欧风是好事，但至少我认为文明开化对日本人来说，是有意义的事情。”

剑心被署长一说，便伸手拿了点心，看着庭院里的池子。中午前的强烈阳光，反射在水面上，形成了闪闪发光的小水珠。

剑心看着仆人退下，再度开口说了。

“署长，西南战争虽然结束了，世上却依然骚动着。假如我是个对现在的政府积压着许多不平、不满的人，恐怕这个时期，是我完成某件事的最后机会也说不定。我是这么认为的……”

“……”

署长低着头听着剑心的话，但是隐约可以看到他的额头渗出汗珠。

虽然他说没有确定的证据，但是对方可是在幕末时期，抱着孤剑一把，四处奔走讨伐幕府的‘拔刀千人斩’。他那靠过去经验判断、敏锐的直觉，一定捕捉到了什么事。这可不能一笑置之。

“有一个对我这个流浪人来说……是无可替代的人，从昨天夜里开始，他的样子就有点不太对劲……他无论碰到什么事，总是面不改色；但是看他今天早上的样子，事情一定没有那么简单……而且，连我这个身为朋友的人，都不能透露……看来他一定是被卷入了什么麻烦里。

署长，我已经不是维新志士了。但是可以的话，至少我希望用我的手，去保护我所喜欢的人们……另外，我不想麻烦警察；只不过我需要情报，无论是什么事都没有关系，假如您有任何的线索……要不然，一旦出了什么万一，我会一点把握也没有的。署长！”

剑心和平时不同，便得十分雄辩。

署长面有难色，依然低着头，额上流了许多汗。

“绯村先生——”

署长从口袋取出手帕，擦了额头上的汗。端正、瘦长的脸蛋，看起来失去了朝气。他喝了口茶、润润喉咙，像是下了一个重大决定一样地说了。

“接下去我所告诉你的事，你保证完全不告诉任何一个人吗？”

“当然。那么，您心里已经有什么线索了吗？”

"不，这不算是个确定的线索，不过……"

署长叹了一大口气，沉默了一下子之后，又继续说了。

"——就如你所说的。西南战争虽然结束了，府下和全国各地，却仍然处于乱世之中。我们警察为了实现明治国家的理想，为了使庶民的生活能够比旧幕府时代得到改善，虽然是未完成，但是我们决意坚守现在的政府、国家，我们每天都在打仗。"

"……"

"然而，在野对于政府的不平及不满，由于先前的西南之役而平静了许多，但是过去并不怎么严重的政府内的反动，却有急速高涨的倾向。比方说陆军省——在先前的战役中，对于论功行赏感到不满的人，秘密地以小范围会议，反复进行密议。甚至有人说……当然现在仍在调查中，根据未确认的情报来源，甚至风闻到有人企图武装起义。"

剑心压抑住惊讶的情绪，保持沉默继续听着。

眼前这个被许多人毁谤是'国家权力的走狗'的男人，他所存在的世界，剑心觉得自己稍微了解到了。署长是被许多敌人包围着，每天每天都在战斗，有外来的敌人、也有内部的敌人，这就是他的职业。

"我也不是不了解他们的主张。西南战争的时候，贼军再三地感到遗憾，说'要是没有红帽子和大炮，我们就会赢'。事实上，官军依赖着以红色帽子为象征的

近卫士官和枪炮，这也是不争的事实。

对了，以前曾带人找你麻烦的宇治木警部补这帮人，当中有许多的剑客警官，都是在西南战争时 从军，并且杀入敌阵的人。战争没有了，为了使国家的财政更加健全，当然必须减少临时雇用的官军将兵的数量。被挑选到的人留下，而退武的人之中，有本事的就采用为警官。"

"……"

"但是，政府从今年开始，明定了要一口气削减陆军省年间预算的方针。这也是不得已的……将兵之中、退伍组之中，对于政府如此处置而感到气愤的大有人在。"

剑心依然保持沉默，专心听着署长的话。他心中闪过的想法，一点点、一点点地开始露出了明确的形象。

"还有……除了这个，要是硬要我想出迫在眉睫、颠覆政府的可能性的话……我觉得有可能的线索嘛……嗯，还有两个左右吧。"

署长说出了以浅草田岛町的盗贼窝'葫芦'为根据地，原是士族的盗贼、走私集团的一伙人，以及以千住北组的养善院为据点，举行击剑会的一团人的名字。但是剑心的脑子里，并没有直觉到什么不对劲的地方。

月冈津南的职业是画家，所以不难想像他会和盗

贼窝的一伙人有什么关联。但是昨天傍晚看到的，那个监视着津南动静、穿着洋服的男人，是个让人完全感觉不到有机可乘，并从正面散发出杀气的人。

——他不是击剑会的剑士和盗贼、走私集团的同类。

之后，剑心就被这无形的不安，弄得胸口十分郁闷。然而，那个男人真正的职业到底是什么？



新的疑惑

——他的职业，大概就是军人或警察，或是从那一类职业刚退休下来不久的人吧……

这个时候，剑心脑中浮现了意想不到的情景。

那是什么时候发生的事情呢？刚才也曾出现在署长话里的剑客警官队——被准许佩剑、阶级在一等巡查以上的优秀集团——剑心想起了自己刚流浪到这个老街来的时候，惹起纠纷的事情。

他想起自己被指责违反了废刀令，正要准备乖乖地被逮捕的时候，宇治木警部补所率领的一群疯狂人马，却迫使他自己拔刀。他们以这个当做合法的理由，用‘当义杀’(即‘正当防卫’)的名目，公然准备杀人的第一幕。

那个时候，为了不让无辜的镇民和同行的小薰卷入这场纷争之中，剑心不得不为了防守而拔出逆刃刀来应战。并且将警察们打得站不起来为止。

距离那个事件发生，并没有经过多少日子。但是在天天被卷入许多事件的剑心心中，却只有一件事情是他老早就忘掉了的。

——难道是他吗？



剑心好不容易想起了身为萨摩维新志士的一人，并且是个冷酷无情、名叫宇治木的男人的脸。那个男人在事件之后，恐怕受到了什么惩罚，一定积压了许多不平及不满。

剑心总算把事情串联了起来，并且理解到了某个程度。但是，核心部分却还是完全不知道。

"署长，我有事情拜托您。我希望您能在今天傍晚之前……赶紧调查清楚一个叫做'伊吕波屋'的锦绘出版商。查清楚老板是什么人、还有看看他和您说的三个危险份子的集团，是否有什么关联……希望您能在傍晚四点之前……"

剑心并没有说出来，'伊吕波屋'就是出版月冈津南的锦绘的出版商。

剑心打从一开始，就不知道津南有着一个狂妄的计划。如果警察知道他是赤报队后备战士，或许会以有成见的立场对待他，剑心是这么想的。就好像在过去，自己曾被假的'拔刀千人斩'追捕一样——

——不能说出月冈殿下的名字。不过，话虽如此……

这个原是'千人斩'的剑心，直觉到有某种东西，正在自己不知道的地方，开始蠢蠢欲动。而且左之助正被它卷了进去——这种忐忑不安的感觉，比起含在嘴里的茶，要来得苦涩许多。

"这到底是怎么回事……虽然我还不太清楚，但既

然是绯村先生的要求,我一定会办妥它的。”

署长用很斩钉截铁的语气说着，接受了剑心的要求。不过,时间只剩下几个小时而已。

“实在非常抱歉。”

剑心真的感到很对不起，低头向署长鞠躬。温厚老实的署长不禁笑了起来。

——身为维新的功劳者,只要他希望,无论什么样的高官都可以担任……然而这个男人却一口咬定说‘我丝毫不希望用杀人来获得光荣的职位或显赫的官职’,以流浪人的身份艰苦地生存在世间……。

眼前的这个男人,他可怜又可爱的样子,不禁让人想伸出双手去拥抱他。署长的胸中充满着信爱之情。

“那个……刚才您所提到的宇治木警部补他们……”

剑心向署长询问他们后来的情况。

“啊、那个剑客警察是吗?……我以前好像也告诉过你一次,他们的队伍已经解散,现在被分散地配置到府下的管辖范围……话虽这么说，剑客警察队有一半是皇居的警卫,也有让他们和竹桥附近、近卫连队的近卫兵相互监视的意思，才把他们分派去当警卫的……结果，反而让两方面有不平及不满的家伙们集结在一起的机会。”

署长说到这里休息了一下,用茶润润口之后,又继续说了下去。

“——像今天这样的放假日，宇治木他们那伙人，八成是泡在最近很流行的、竹桥附近的撞球场‘纽约’吧!”

署长这么说着，嘴边很明显地露出了不知道是叹息还是愤怒的声音。

“绯村先生,府下是否会发生什么事呢?”

“这个嘛……”

剑心稍微考虑了一下之后。

“或许在今夜，再不然就是在这一两天之内，会发生震惊府下的一大事件——说不定是会发生颠覆政府那样大规模的事件。……可以的话，请您从没有当班的警官之中,挑选出两、三百个能干的人,让他们暗中在署内待命比较好。”

这是剑心的推测，但是他却掌握了自己话中的含意。或者，原赤报队的月冈津南也是反乱军的成员之一,并且还游说了左之助……

但是,假如事情演变成那样,就很难想像他们会和政府内的不平、不满份子联合起来。因为其中一方,就是被冠上假官军之污名的赤报队残党。

在没有确切证据的情况下，只有疑惑和问题一个接一个的出现、膨胀。

这样下去会没有止境。

“署长,我觉得这么做会比较妥当。”

剑心又接着说了。

“——我为了今夜、明天、后天……而且是在最有可能的今夜夜半，府下所会发生的大事件而感到忐忑不安。假如什么事也没发生，那就没有比这个能更让我安心了。”

“绯村先生……”

两个人都露出了微笑。这或许就叫做男人之间的气息相合吧?

“等一下我准备到两个我担心会出事的地方去看看。提出这么任性的要求实在很抱歉，下午四点左右，我会再亲自登门拜访一次。”

剑心坐正之后，鞠了一个躬;右手拿起了放在膝盖右侧的逆刃刀后，霍地站起身来。

署长向剑心说，既然还没有吃过午饭的话，就不妨吃个炸虾茶泡饭之后再上路。但是剑心却很郑重地拒绝之后，离开了署长家。

剑心又去了一次沟板大杂院。

假如左之助说的没错，津南现在应该是拿着自己的作品，到‘伊吕波屋’去，家里应该没有人在。

再者，假如‘那个男人’监视的目标真的是津南，那么他一定也不会在沟板大杂院。

剑心一边这么想着，一边加快脚步来到了大杂院。但是和他的想法相反，还是有一个和昨天不同的另一个男人，正在暗中监视着津南的住处。

而且那一身打扮，还是个穿着制服的警官。

——原来如此……假如穿着那身制服，即使在附近暗中徘徊，也不会有任何人感到奇怪。而且……那个警官看起来，应该也有在练习剑术才对。

他恐怕是剑客警察队的成员之一吧?在背地里观察的剑心如此推测着。

——或许上次大打出手的时候，那个人也在场……。

剑心虽然这么想，但是这个时候最好的方法，就是上前打听看看好弄清楚状况。剑心保持着一副自然的样子，慢慢地接近警官;幸好对方并不认识剑心。



第一个绕去的地方

"你要带我去哪里?"

警官可能终于感到有点毛骨悚然了吧? 他开口问剑心。

按照警官的判断,身旁这个向他搭讪的男人,左脸颊上虽然有着很大的十字伤疤, 但却是个会令人错认为女性的温柔男子。

说话用词也非常有礼貌。

——我有些事想告诉你,请跟我来一下……

警官被他这么一说, 就一路跟着他来到这里。不过他也开始有点在意对方腰间的那把刀。不知何时,两个人已经来到了距离大杂院后面很远的沟渠旁。

"这边就行了吧。"

剑心停下脚步,看了看四周。

脚边的沟渠正静静地蓄着水, 反射着春天耀眼的阳光。虽然铁路开始铺设在沟渠里, 利用渡河船的人也减少了,然而这个纵横流过东京的水路,现在仍然是府下人民生活中,不能缺少的东西。

由于今天是星期天——假如是平常的日子, 这附近行人、板车的来往也会十分频繁。但是今天行人、板

车的往来却是稀稀疏疏。天空一朵云也没有, 是个大晴天。

在这样子的风景中, 剑心突然说出了令人觉得和四周一点也不相称的话。

"——我要告诉你月冈殿下的事。"

剑心回过头去, 目不转睛地看着对方说着。他的视线和警官的视线,强烈地撞击在一起。

"如果我这么说,你就应该知道我为什么把你带到这里来的原因了吧?"

"你、你在说什么?"

警官注视着剑心。

"本官一点也不知道你在说什么……"

"你装傻也没有用。"

剑心冷冷地回答, 并且用淡淡的语气说出了自己的推测。

"你在监视月冈殿下的住处,那里恐怕有你们想要的某种东西吧?"

"哼!我 以为你想说什么,没想到是这种没头没脑的事。要是你说了什么无凭无据的事, 我可是要以侮辱警官的罪名逮捕你哦!"

警官露出雪白的牙齿, 像是在嘲讽剑心般地笑了。这或许就叫做从容不迫吧?

"这并不是无凭无据, 一切的证据都在那间住处里。"

剑心眼睛一眨也不眨，观察着警官的一举一动。很明显的，对方已经受到动摇。然而警官就像是要掩藏自己的动摇一般，丢下了几句话。

“那就随你怎么想吧！——你想说的只有这些吗?”

警官转过身去往回走。

“等一下！”

剑心低声叫了出来。一瞬间，警官突然丑化了表情，露出憎恶的神色，用惊人的速度拔出腰间的军刀，转过身朝剑心砍了过来。

这是令人无法大意、暗藏着锋利的一击。剑心轻巧地退后身子，避开了那一击。警官又立刻击出了第二刀，剑心的身子也再次轻巧地左右跳开，躲开了对方的剑。同样的攻击形势就这么重复了三次。

就在对方使出第四刀的时候，剑心正准备躲开的时候，竟然被附近的杂草不小心绊住脚，右手不禁撑在地面上，惊慌失措了起来。

“太好了——”

警官却偏偏在这个时候砍了过来，但是他好像也同样被杂草绊住了脚；他脚步踉跄，慌慌张张地调整自己的架势。剑心在这个时候，在地面上改变自己的姿势，摆出了低处拔刀的架势。

相对的，警官则在站好姿势之后，用军刀摆起了独特的‘八双’架势。

“胸——！”

警官大步跨了过来，剑心则是从一边膝盖跪在地上的低姿势跳跃起来，两个人就这么错过身子。在他们擦身而过的瞬间，两个人的身体几乎是贴在一起的。

“唔！”

警官杀过来的军刀，在空中闪了两次光芒，他便从肩膀在地面摔倒过去。

剑心将示现流必杀的一刀，以坐着拔刀的姿势，连刀鞘一起从下方迎击。接着他前进脚步并将身体半旋转之后，将逆刃刀连刀鞘一起打在警官的身体上。

剑心那快速的拔刀术，在他将逆刃刀收回腰间为止，绝对不是用肉眼就可以看得出来的。

剑心东张西望、环视了四周一圈之后，便赶紧快步地离开了沟渠。

最多不过过了十分钟吧?很意外的，春天晴朗的天空竟然响起了雷声。

趴倒在地上的警官因为这声春雷而清醒过来，他按着侧腹部，用军刀支撑着身体站了起来。他原本会有好一阵子没办法醒过来，但是却因为听到了春雷的轰隆声，再度爬了起来。警官的身体就像是被什么弹到了一般，全身发抖，脸上的表情也逐渐改变。他那双眼睛，分明就像是在惧怕着什么似的。

“我、我想起来了……那个在脸颊上的十字伤疤……那个男人就是传说中的‘拔刀千人斩’……好强、

实在是太强了……”

警官似乎忘了侧腹部的疼痛，因为战栗而发抖了一阵子。他的身体看起来就像是缩小了一半。

“不、不能这样下去——”

警官像在呻吟般地低声自言自语，按着侧腹部跑了起来。

他渡过架在沟渠上的桥，经过几户人家之后，来到了并排着潇洒洋馆的银座大路上。终于，他在某条小路转了弯。

在细小的道路两旁，有着稀疏的民宅和商店。没过多久，就看得到右手边有间挂着写着‘台球’大字招牌的店。店名叫做‘伦敦’。

太阳仍旧升得很高，蔚蓝的晴空飘着几朵云。

但是现在却不是欣赏风景的时候。

警官推开洋式的门，进入了‘伦敦’店里。接着他就没有再出来过。

“敌人不是竹桥的‘纽约’，而是这里啊！”

一边抬头看着写着‘台球’的招牌，一边喃喃自语的人，正是应该在刚才就离开了的剑心。

——要进去吗?

——不，再稍微观察一下情况吧。

剑心十分谨慎地环看四周，并且充分注意对面三间房子的两侧。正当他决定行动的时候，肚子竟然‘咕——’地叫了一声。

——哎！早知道就接受人家炸虾茶泡饭的招待了……

后悔也无济于事。

剑心站在台球店的屋檐下，可以听到店里传出来的声音。他听到了球和球在比赛中撞击的声音，还有人们呐喊的声音。

剑心把手靠在门上，缓缓推着门进到了店里。

他不露声色地环看四周，一共有十二个台球台——无论是哪个台球台，都有着身穿洋服、一看就知道是在某个地方的省厅工作，有着十足官员样子的男人。还有身穿和服，可能是好人家的子女或是官员夫人的女人，正在享受着这个西洋传来的游戏。

Billiards——台球这项游戏，是在明治九年（一八七六年）的时候，无视国家再三的禁止命令，由官员率先用它来赌博，便流行起用台球来竞争胜负。由于取缔的官方先出现了这种赌博行为，于是不知在什么时候，它便成了一种公认的‘游戏’。

不用多说，剑心对于这样的游戏，当然是一点兴趣也没有。但是既然有个警官冲了进来，却完全没有听到女性的叫声，而游戏也完全没有中断的样子，实在令人感到有些奇怪。

这也就是说，他们知道那是常来这里的警官，而不是来取缔他们的警官。

剑心尽可能放松脚步，装成对游戏很有兴趣的样

子，边看边往店里深处走去。虽然有两、三个人盯着剑心腰间的刀看，但是大部分的男女，都没有把这个闯入者放在眼里。

剑心终于走到一楼大厅的尽头，看到了尽头一角有条通往二楼的楼梯。

——那上面恐怕就是……。

剑心弯着背，爬上了楼梯。



死　斗

当剑心的头到达最上面的一段楼梯的高度后，他便轻轻地抬起头，窥探了四周。结果，在二楼走廊的尽头，有一个负责把风的人站在那里。爬上楼梯的最顶层后，左面也有条走廊，但是那边却没有人影。

负责把风的人穿着洋服，但是手上却握着日本刀，无机可乘。他有着和宇治木警部补、还有刚才冲进来的警官同样的气味。

——到那里大概要……

剑心用眼睛目测了距离。就在这个时候。

“混帐——！”

从走廊深处的房间，传来了巨大的怒骂声。

这是仅有的一个机会。在把风的人朝后方传来声音的房间回过头去的一瞬间，剑心很快地翻身到左手边的走廊——也就是‘死角’去。

剑心在这里调整好姿势，不留间隙，身子跃起，一口气逼近负责把风的人，用力攻击了对方的要害。把风的人就这么无声地张开嘴巴，右手微微碰到刀柄，往剑心的肩膀倒了下来。

剑心十分谨慎地把这个人搬到刚才的死角，然后

再次竖起耳朵，窥探深处房间内部的动静。

"对不起，我一不小心就……"

房间里响起了说话声。看来这是那个警官的声音。

"那个人果然就是……拔刀千人斩……"

房间又响起了另外的、而且是曾经在某个地方听过的声音。

"——你听好，别忘了现在是做大事之前的重要时刻。今天晚上，内务省会遭到袭击、造成大混乱。警察八成会赶到那里，所以我们要趁那个时候奋勇起义，和近卫的同志一起占领宫中，请政府再次重新考虑西南战争的论功行赏……"

说话声断了。传来了短又尖锐的'嘘！'的制止声。隔了一口气的时间，随着腹底响起的气势，房间的门就像是砍断小装饰品一样，突然被斜砍了一刀。

要是剑心没有发觉到房间里的杀气，恐怕身体也同时被砍成两段了。

"什么人?"

又是另一个人的声音。

"八成是拔刀千人斩！他一定是跟踪中岛来的！"

亢奋的热空气，吵吵闹闹地笼罩了二楼。

两个男人随着被凄惨砍成两半的门，迅速地从里面跳了出来。其中一个人拿着军刀，另一个人则拿着日本刀，两个人的身手都十分轻巧。

另一方面，剑心也早就拔出了逆刃刀。

剑心一边摆好逆刃刀的架势，一边觉得全身都起了鸡皮疙瘩。

剑心面对那两个跳出来的男人，觉得他们并不像是镇上常见的无赖、混混一般。他觉得他们是经过长年剑术修练习的人。那两个人保持沉默，从左右朝剑心砍了过去，那机灵又残忍的动作，就像野狼的动作一样。

二楼的天花板很低。拿着军刀的男人，将战术从砍改变成刺。跟着他移动了军刀的水平，使它发出亮光，并朝着剑心刺了过去。

剑心轻快地闪过了对方的攻击，低下身去快速地挥了逆刃刀。跟着，男人的军刀便被打掉在地上。然后他把不小心被击中的手臂抱在胸前，翻滚到铺木板的房间去了。

另一方面，手持日本刀的男人，被快速转过身子的剑心，用逆刃刀的刀尖刺中，硬生生被逼退至走廊的墙壁。

没过多久，就有吵闹的脚步声从楼下和里面的房间传了出来。刚刚被剑心击退的男人，或许是听到脚步声而使他鼓起了勇气，他鲁莽地以'上段'的架势，连身体都一起撞上去的样子砍了下来。

刀尖的锐利度使人不能看它。剑心跳到后方，压低身子，使出了一刀就能使得三个男人倒下去的绝

技。

在从一楼赶上来的几个男人之中，有一个用剑十分顽强的人，他八成经历过许多次的激烈战斗。他从左右牵制着剑心的行动，轻轻地和剑心交手。他想把两人的位置颠倒过来，好断了剑心的退路。

对方的身段就像豹一样，然而剑心则勾落了对方的一刀，在擦身而过的时候，痛击了男人的肩膀。男人脚步踉跄，没站稳从楼梯滚了下去，在楼下响起了很大的撞击声。

沉迷在台球游戏中的妇女们，全部同时发出了惨叫声、吓得到处乱窜。

不知道为什么，那个逃进店里、叫做'中岛'的警官，虽然拔出了刀子，却一副完全没有要攻过来的样子。看来他在知道对方是'拔刀千人斩'之后，全身都已经僵硬了。

敌人现在只剩下宇治木一个人，他站在剑心的正面。

宇治木举起拔出刀鞘的刀，摆起了示现流独特的'蜻蜓'(八双)架势，等待着攻击剑心的机会。

宇治木在以前，曾经在众人面前被剑心用'飞天御剑流'的招式攻击，尝到了严重失败的经验。

即使示现流的剑术是不需要防御的，却也不能胡乱出刀攻击。

在两个人的动作停下来的时候，一个身穿洋服、从

楼下爬上来的高大男子，突然将手伸进了衣服口袋，拔出了手枪。

"嘿嘿，宇治木，看来你陷入苦战中了嘛。我来支援你吧！"

男人露出冷笑。从他明显的萨摩口音看来，他八成也是对于西南战争的论功行赏有所不满、和宇治木同乡的陆军士官或是退役军人吧。

他薄薄的嘴唇，看起来十分残忍，俯看剑心的眼神，就像是在看着落入陷阱的野兽一样。

"你别插手，这家伙交给我就行了！"

对于过去身为剑客警官，并且指挥过一队人马的宇治木来说，仍然保留着剑士的自尊心。剑心则十分注意地听着两人的对话。

"别搞什么武装起义，太愚蠢了！这种鲁莽的行为，只会牺牲许多无罪的人而已！"

剑心如此抗议者，然而这两个男人却依然面无表情。而且握着手枪的男人，还说了一句'多管闲事'。

剑心用缓慢的动作，将逆刃刀收回了腰间的刀鞘。

"你干什么、拔刀斋！剑……快把剑拔出来！"

宇治木叫了出来。

一手握着手枪的男人，交互看着剑心和宇治木。他的枪口从一开始就紧紧瞄准着剑心的胸口。

要是剑心有任何可疑的举动，他就会毫不客气地

扣下板机，意图十分的明显。

“你不拔刀的话，我就要砍过去了！”

像是发出宣告一般、摆着蜻蜓架势的宇治木，对于两人之间三间的距离，已经厌烦地不想再如此持续下去了。

剑心将双手垂在两边，很轻柔地走了几步。

楼下有人正在移动的感觉。

宇治木考虑到低低的天花板，把剑的架势稍微压低了点。他真不愧为代表剑客警察的好手。接着他大量呼吸，流畅地移动身子。看似如此，他却保持倾斜的姿势，向剑心攻击过来。

对于宇治木砍过来的剑，剑心只是茫然站着。在宇治木身后不远的地方，有瞄准着剑心的枪口。然而……在宇治木必杀的一刀快要碰到剑心的身体之前，剑心的身体却以肉眼看不出来的惊人速度伸缩起来。

手上握着手枪的男人，觉得自己听到了一声又短又快‘咻！’的声音，还有刀子切开空气的惊人声音。但是，那只是他自己认为他听到了而已，剑心仍像刚才一样，垂下双手站在那边。

然而，宇治木的剑却离开了他的手边，快速地飞舞在空中，然后竟然朝向握着手枪的男人手臂刺了下去。

宇治木无力地垂下肩膀，接着他两膝跪在地板上，精神恍惚地抬起头来看着剑心。

“宇治木警部补，我暂且先回去了。还有一个地方，我必须绕去看看才行……但是请容我说句话，别再刻意制造毫无意义的骚动了，相信这样对你来说，也是最好的抉择。人们好不容易才找回了平静的日子，却又不得不再次置身于维新的混乱中。如果……如果你还是坚持不放弃的话，下次我一定会毫不留情地杀了你！”

“……”

宇治木似乎已经回答不出任何一句话来，代替他吼出来的，则是刚才那个被宇治木的剑刺伤手臂的男人。

“哼！要是你能够阻止的话，就尽管去试试吧。要袭击内务省的人，是我们的同伴，即使你现在去找也已经来不及了。因为我们为了起义的据点并不只有一、两个地方，光是府下就有十三个。我们即使受到任何拷问，也不会把地点说出来的。你想找到所有的据点，根本就是不可能的事。不管怎么样，明天的这个时候，府下就会化成火焰地狱了。哇哈哈哈！”

男人薄薄的嘴唇因为苦痛而歪曲，即使如此，他仍尽全力的虚张声势。

剑心正想离开这里，听到这一番话后，在他内心深处，某种危险的感觉向心头袭 来。

——不可饶恕！

这简直就是幕末动乱时，跑遍街头巷尾的千人斩

的狂气，也可以说他又迈入了荒废的死神之路。

这是一条不归路——也可以说，这是一条即使想死在路边，当然也必须靠一把孤剑或生或死的路。

从剑心的内心深处往上冲的愤怒，使得他怒气冲天。但不久之后，又忽然变成了冷冰冰的笑容。

这或许是因为自己正渐渐恢复成千人斩而感到喜悦。相反的，也或许是嘲笑着自己无法完全回复到千人斩的身份。剑心因为唤醒了这种情感，而感到气愤。

剑心对自己意想不到的笑感到狼狈，他深深低头，想压抑住自己的笑。然而笑意却更加扩大，在剑心体内膨胀起来。他的肩膀为了将那股可怕的冲动封印在心底，颤抖了好一阵子，在旁人的眼里看起来，他就好像在哭泣一样。

剑心看也不看倒在走廊、或是蹲在那里的人们，缓慢地踩着脚步下楼去。有的时候，他忍受不住几乎快让全身爆裂的'气'，'气'就化成又大又吵的笑声，在剑心体内扩散开来。剑心用拳头抵着自己的额头，拼命压抑住狂气，一心一意地将神谷薰、明神弥彦和相乐左之助的脸蛋，一个一个地回想。

——剑心，不要变回拔刀千人斩……不可以挥舞杀人之剑……

他觉得自己似乎听到了小薰寂寞的哭声，从某个地方传了过来。

从心底响起的笑意，就好像潮水退去般开始渐渐

萎缩。心也渐渐一点一滴地被滋润，从虚脱状态里回到了现实。

随着剑心的离开，宇治木一伙人也一起悄悄地消失在现场，只留下了流浪人随风飘流的'心'。





只有两个人的起义

“那么，我们就开始吧！”

左之助站起来说了。

剑心、弥彦、小薰、小燕、阿妙、左之助还有津南，按照顺序坐在各自的坐垫上，团团围住饭馆外送来的豪华料理、寿司和酒。

在铺着木板地的道场中间所举行的宴会，不免觉得有点杀风景。但是到场的人，每一个都是个性丰富的人物。虽然他们都不拘泥场所，但是小薰等人很快地就朝着左之助叹起气来。

“什么嘛！还说‘钱的事情就交给我’，原来就是敲诈津南先生啊。……真是的！”

“有什么关系嘛？对了，人家不是常说……”

左之助吸了一口气又说了。

“——我的东西就是我的，你的东西也是我的……”

剑心一副目瞪口呆的表情，似乎想说些什么，然而今天晚上的左之助异常地有精神，仿佛要堵住剑心的嘴一样，发表了宣言。

“别太在意那些小事嘛。今天晚上就尽情地喝到

烂醉为止吧!”

于是,庆祝左之助和津南重逢的宴会就开始了。

所有的人在一开始的时候,都因为有流行画家——月冈津南的一同参加,感到有点紧张。但是在大家轮流用酒杯喝下几杯酒之后,心情也就变得十分愉快了。

所有人的心情都十分爽快,平时笨重的嘴巴也动得十分伶俐,还说出了连自己都吓一跳的巧妙玩笑。脑子也变得比平常灵活,就连一些日常没有特别留意到的事情,也变成了大家的话题。

在场的每个人都很愉快地谈笑着。

每个人的胸襟都很开阔,内心也明朗得毫无边际,十分豁达。心境就如同‘这个世上没有令人烦恼的事情,你说我怎么能不笑呢?’的感觉一样。

剑心和小薰也笑得很开心,左之助也和平时不一样,说了许多笑话,愉快地喝着酒。

阿妙和小燕也借着酒醉的力量,向崇拜已久的画家津南,大胆嚷嚷着要他画她们的画像。阿妙看着自己的画像看得出神,粉红色的脸颊传达了她幸福的感觉,令人觉得十分耀眼。

在这个不得不开怀大笑的幸福时刻——只有弥彦和津南是例外的。

弥彦醉的速度实在太快了。

宴会才开始没多久,弥彦就好像达到了酒醉的顶

点,全身突然被不知是愤怒、还是悲伤的情感袭击。天国与地狱、喜剧或悲剧。不知道‘它’为什么来,来自何处,就像是要震撼生命一样突然地来了。

不过,在别人的眼里看来,弥彦只是身体突然变得不舒服罢了……

后来到底怎么了,弥彦本人也不知道。当他醒来的时候,脑袋一定只残留着迟钝、沉重的痛苦。

在弥彦渐渐失去意识之间,睡魔和宿醉的恶魔横行霸道的事情,他一定也不记得。

对弥彦来说,酒在未来的日子是会成为朋友?还是敌人?现在并不清楚……

另一方面,不知道是人格使然,还是为了待会儿的大事,津南无论喝了多少杯酒,脸上都没有露出醉意。被酩酊大醉的阿妙和小燕纠缠,画着她们的肖像画的时候,笔迹一点也没有乱,真是令人佩服。

不知道经过了多久。

晚风在神谷道场的外头吹过,在道场里也稍微能听到一点声音。到刚才为止都大吵大闹的宴会,已经在不知不觉中结束了。阿妙和小燕两个人盖着棉被,相亲相爱地躺在墙壁旁边,而小薰则是以坐垫当枕头躺了下来。至于弥彦则是全身打着哆嗦,在道场的一个角落躺成了一个‘大’字。

剑心也抱着逆刃刀,靠在道场一角的墙壁睡着

了。

"那么……"

左之助从容地站了起来，对着同样站了起来的津南说了。

"我们差不多该走了吧?"

左之助催促着津南，说话的声音只有他们两个人才听得见。

"这是最后的晚餐,你尽情地享受了吗?"

津南这么问着。

"没什么大不了的——况且我也不是因为这样,才举办宴会的。因为'赤别户'和小姐她们让我白吃了很多,所以我想用这个小小的宴会来答谢她们。"

对于左之助说的话,津南保持沉默。

"——你又是如何呢?你有十年没有参加过这种大吵大闹的宴会了吧?玩得还尽兴吗?"

"哼!一点也不尽兴!"

"啧!你真是个阴沉的家伙……"

两个人小声地互相吵着嘴。这个时候，他们的视线突然碰在一起。

"……你真的愿意吗?左之助。"

经由宴会,津南对于左之助在昨天晚上说的'我过得还算快乐啦'的话,有了具体的了解。

两个人同样身为原赤报队战士，也目睹了相乐总三的惨死。然而左之助却经过了'斩左'的时代，因为

认识了剑心,而使他为暗的世界逃离出来。

津南则是依旧从一条黑暗、阴湿,名为'复仇'的路走了过来。他从黑暗中看到左之助和剑心他们处在一起欢笑的样子,十分感到羡慕及耀眼。

津南心想，是否不应该把这个老朋友，牵扯进'颠覆政府'这个狂的计划中呢?

左之助似乎察觉到他的想法。

"笨蛋……我才没那么多愁善感咧!"

他抹去了津南的迷惘。

"是吗……对于你选择了赤报队、而没有选择现在的生活,我由衷的感谢。"

津南稍稍低下头道谢,除去了心头上的芥蒂。

"——快走吧，要是慢吞吞的，等我们把炸裂弹拿到内务省的时候,天恐怕都亮了。"

津南静静地打开了道场的门,先走了出去。

左之助跟在他后面,在心中低声地说了。

"……对不起了，各位。我不求你们谅解我，但是对我来说,赤报队还是有特殊意义的。"

接着他看了蹲在角落的剑心一眼。

"——剑心,下次见到你的时候,我就是个重罪犯人了。即使你用逆刃刀把我打倒,我也不会在乎的……"

左之助走出了道场，把门轻轻地关了起来。烂醉的一群人,连想阻止他们两个也办不到。

在左之助和津南离去的道场里，还缓缓飘着宴会

的余韵，似乎和待会儿要发生的大事件一点也没有关系一样。

只有剑心一个人慢慢地张开了眼睛。

剑心霍地站了起来，左手结结实实地握着逆刃刀。

——左之助,你这个人真是……

终于,剑心的身影也消失在道场,溶入了星空。

大约过了三个小时之后，两个男人顶着半空中有光晕的新月,踩着冷静的步伐,朝着内务省的正门前走去。

周围笼罩着薄薄的昏暗。左之助和津南，这两个原是赤报队一番后备战士的男人，终于决定实行那可怕的、只有两个人的起义。

现在虽然是春天，夜晚的风还是非常寒冷。然而左之助和津南,恐怕没有闲暇去感受这些吧?他们拿出平面图,比较了相当于正门警卫的守卫位置,首先先在门旁的几个地方安装了炸裂弹。

仅仅的两个人,要突破有许多警官守卫着的正门、侵入到建筑物里面，是不可能的事。所以津南打从以前,就计划采取声东击西的作战方法。

调整好炸裂弹导火线的长短,设定时间差,并且在事先预定好的地点安装炸裂弹，然后将它们依序爆破。

警官们一定会集合到爆炸现场,并且东跑西窜,于是他们便乘机侵入屋内。作战计划就是如此。

他们两个人安装的炸裂弹，依序伴随着巨大声响爆炸了。警备网被粉碎、警官们惊慌失措,如果和津南所想的一样,大部分的警官都赶到了正门前。

这时他们见到这种情形，便跑到内务省建筑物那高高耸立着的围墙边。津南将两手交叉在胸前，左之助则将左脚踩在上头，利用反作用跳到围墙上。他们配合得十分完美。

不费吹灰之力就站在围墙上的左之助，一边伸手去拉下面的津南的时候,突然发觉到了自己心中,到现在仍然拘泥着的事情。

……对了，队长在组成赤报队之前……听说好像也为了捣乱幕府，被迫去做放火或是强盗的事……那我们现在……

左之助像是要挥去自己的犹豫一般，看了刚被拉上围墙来的津南。然而这个毫无迷惑的男人脸上，却浮现了犹豫的神色。

“怎么了?你在发什么呆啊……”

左之助莫名其妙地看着津南，朝他看去的方向回过头去。

内务省的建地里，站着随时准备拔出腰间的逆刃刀、等待他们两人到来的剑心。

真正的赤报队之心

“剑心……”

津南惊讶的声音，被炸裂弹的爆炸声完全盖了过去。

“——他比我们还要早一步侵入了内务省吗……他到底是何方人物……？”

左之助回答了动摇不已的津南。

“绯村拔刀斋,原本是传说中的千人斩。”

“是吗……是那个传说中有名的‘拔刀千人斩’啊……”

津南一口气跳下了围墙。

他与剑心的距离约有七、八间。但是剑心却一动也不动地站在原地。

“你是要来把左之助带回去的吗?”

津南着地后开口问了。

“……不。”

剑心简短的回答后,慢慢地拔出逆刃刀。

“那是左之助身为一个男人所选择的路……我没有干涉的理由。我是……为了阻止你们的凶暴行动而来的。”

津南因为剑心说的话而怒气冲天。

“……维新志士又想阻挡在我们赤报队之前吗……”

充满了十年以来的悔恨念头，化成了又低又沉重的声音,从津南的内心深处流露出来。

“——但是,这次我们不会输的!”

津南如此叫喊着，从左右两边的袖口拿出了炸裂弹,用指尖的点火装置瞬间点燃,毫不犹豫地朝剑心扔了过去。

“看招!”

炸裂弹从左右两侧飞了过来，但是剑心却一动也不动。剑心目不转睛地瞪着从正面飞过来的两颗炸裂弹,轻巧地用空挥刀的方法,连续挥了两次逆刃刀。

炸裂弹掉落在地上,且在剑心的脚边滚动,但是并没有爆炸。因为剑心将飞过来的炸裂弹的导火线，漂亮地切断了。

“可……可恶,你这个维新志士……”

津南毫不畏惧剑心的剑术，反而更激起了他的斗志。

剑心也一副火上加油的样子,斩钉截铁地说了。

“我身为原维新志士……所以才无法……坐视不管赤报队的愚蠢行为。”

不知何时已经从围墙上跳下来、站在津南旁边的左之助，觉得剑心的话刺进了自己的心里。然而津南

却更加地激昂起来。

“像你这种杀人的家伙,别自命不凡了!”

津南似乎已经有着自暴自弃的样子了。他从其中一边拿出怀里的炸裂弹,依序点上火之后,全部朝剑心扔了过去。

一、二、三、四、五、六……

炸裂弹像雨一样下在剑心身上,但是很可惜的,没有任何一个炸裂弹爆炸。所有的导火线,都被剑心的逆刃刀切断了。

能够使出这种神技,不用多说,全靠剑心的眼力和飞天御剑流的神速,才有可能办到。

对于连手枪的子弹也可以看得见的剑心来说,要切断比子弹还大、速度要慢得多的炸裂弹的导火线,根本就不是什么困难的事。

话虽如此,剑心的内心仍然十分慎重。因为要是炸裂弹的爆炸声继续震响夜空的话,一定会促使府内的不平及不满份子,加速起义的行动。

——我能够想得到的办法,都已经事先布局好了,但是无论什么事情,都可能会有万一……。

剑心其实也正在和‘时间’交战。

“唔哦哦哦哦……”

越来越亢奋的津南,仍然不死心地准备继续扔炸裂弹。

“别扔了……”

说出这句话、并且制止住他的是左之助。

“左之助!”

“靠这种方式是打不倒那家伙的。而且我们已经花了太多的时间,警官马上就会赶来的。”

左之助这么说着,突然间竟然朝津南的胸口揍了一拳。由于津南对左之助毫无防备,被攻击了要害之后,意识渐渐模糊。

“左……之?”

“别怪我。”

左之助对津南这么说了之后,回过头去看了剑心。

“对不起,剑心,拖累你了……对了,要是我继续支持这家伙,你还是会把我也打倒吗?”

剑心毅然决然、斩钉截铁地对左之助说了。

“没错……我可不喜欢敷衍了事、马马虎虎。我是不会对你客气的。”

身为男人,左之助对于剑心说的话,感到非常高兴。

“谢了!”

左之助这么说了之后,轻轻松松地揽起津南,再次攀上了内务省的围墙离开了。过了没多久之后,警官队赶到了这里。

这个晚上,府下的任何一个地方,都没有同时发生

多起反乱事件。

因为剑心在离开台球店‘伦敦’之后，就到了另一个他要绕去的目的地——陆军乡山县有朋的宅邸。剑心此行的目的，是请他催促所有陆军将兵紧急归营，并且加强监视。跟着，在他办妥这件事后，剑心又再次前往拜访警察署长。

“绯村先生，我等候你多时了。”

据出来迎接他的署长说，结果是这样的。

“‘伊吕波屋’这个出版商的老板，原本是草莽志士（民间的志士），好像还认识生前的相乐总三。而且我们还得知他到了明治，就成了个和政治家勾结的商人。”

署长这么说着。而且还有下文。

“——他涉猎的生意很广泛，而且在府下竟然就拥有十三间台球场，真让我吓了一跳。”

剑心猜想，津南花了长时间制造出来的炸裂弹，所需要的火药、和其他的原料，恐怕也是经由这个出版商入手的。出版商八成是欺骗了津南，把他当做是武装政变的导火线。还有，包括‘纽约’和‘伦敦’在内的十三家台球店，数量和决定起义的据点也都是一致的。

剑心请署长把紧急召集来的警官，分配好人数，分别派他们到十三家台球店进行监视。

在剑心结束了所有的准备工作之后，便回去参加了庆祝左之助和津南重逢的宴会。当然在那个时候，

剑心所有的辛苦布局，两个当事人是完全不知道的。

时间过了午夜三点。

剑心伫立在麦町某间大宅邸的门前。这间宅邸的主人，是在西南战争中，因为创下了许多光辉的战绩，一跃成为当前议论中心的陆军少将——染谷周藏——也是企划了这次武装起义的幕后操纵者。署长刚才是这么告诉剑心的。

——有句话我一定要对他说。

剑心的心中有着对染谷的愤怒。因为西南战争是场赌上性命的战役，所以军人们对于论功行赏所抱有的不平和不满，也是不难理解的。

但是，为了再建困窘的国家财政，而削减了陆军预算这件事，就决定武装起义、竭尽全力主张自己的意见，这是不可原谅的。而且还把左之助和月冈津南都卷入了事件之中。

剑心十分气愤，气得心里直翻腾。而且幕后操纵者一直躲在背后，装成一副完全不知情的样子。

剑心气得眼睛昏眩，觉得有句话一定要说给染谷听才行。

“我想你也非常清楚，希望你小心谨慎，别轻举妄动。”

剑心在署长告诉自己，有这么一个幕后操纵者的时候，终于了解了署长的忠告是什么意思。但是剑心

的心早已抑制不住了。

况且,他也不认为今晚的染谷家会毫无防备。

例如进了染谷家，也有可能会和护卫们交手。万一事情演变成如此,剑心也做好了突破警备群、直到他们放行为止的心理准备。剑心就像负伤的野兽一样，怀抱着激情来到了这里。

染谷的宅邸,果然紧闭着正门,而且还有全身武装的陆军士兵，在门旁边生着火。火的亮光把道路照得很远的地方都看得见。

剑心在稍微远一点的地方，眺望着这付情景。最后他终于将刀顶出了刀鞘,准备好随时拔刀的动作,静静地朝正门走了过去。

在篝火(用竹龙罩在火上)的旁边有四、五十个官兵，每个人都露出紧张的神色。看起来他们都已经知道,十三家台球店都全部被警官监视着的事情。

有两个人坐在折叠椅上。

他们大概是兵卒们的上司吧。一开始，这两个人看见剑心的时候,还一副毫不在意的样子;因为剑心只有一个人,而他们警备的一方不但人数多,且全都是全副武装——当然他们不但从容不迫、还非常有自信。但是当他们看到剑心腰间的刀之后，脸色全都为之一变。

“你来这里做什么?”

“我有话要告诉染谷少将。”

“什、什么!”

他们的声音，很明显地带着狼狈和愤怒。当剑心回过头去的时候,兵卒之中有人发出了惊愕的声音。

“喂、喂!这个男人该不会就是出现在‘伦敦’的那个……”

兵卒们举起了手中的枪，而剑心则举起手制止了他们。

“你们冷静一点，我对你们毫无怨恨，并不想伤害你们。”

然而兵卒们却一点一点地逼近剑心。

“——我只是有话想对少将说，不会动任何手脚的,希望你们放我进去。”

剑心的话只是令兵卒们的表情变得更加阴沉。

这时候,有一个官兵来到了剑心的后方,想截断剑心的退路，但是剑心绝不会允许他这么做的。剑心快速转过身去想制止这个官兵，而官兵因为一时情急也准备扣下板机。可惜,剑心始终比他快了一步,他拔起逆刃刀,将刀背反了过来,一刀便将手枪砍成了两半。

至于其余的兵卒们所产生的反射性动作，也是准备扣下扳机。然而,在下一个瞬间,他们的枪已经全被剑心击落在地。

“这样子你们还不懂吗?”

剑心一边将逆刃刀收回刀鞘，一边怒视着四周的人。

兵卒们因为恐怖和紧张而使得全身僵硬，只是呆呆地站在那里。或许是看到了剑心那种连眼睛也看不清楚的刀法，而产生了敬畏之心。剑心背对着他们，从旁门进入了宅邸，却没有任何一个人追过去。

然而当剑心进到了玄关，却有一个像是保镖的壮年男子阻止了他。男子在门前听见了剑心的来意，却仍站在式台（日本房屋门口的木板台阶）上伸开双臂，拦住了剑心。

"我不会让你进去的。"

"……"

"你应该知道现在都几点了，在这个荒唐的时间前来，阁下是不会见你的。"

"……"

剑心沉默地踏上式台，朝着对方的胸口揍了下去。接着他扶住了倒下来的男子，静静地让他躺了下去。然后剑心凭着感觉往里面走了进去。

如今已经没有任何妨碍剑心的人，他很容易地就来到了染谷的起居室。途中，他听到了不知从哪里传来的男人说话声，他们的声音听起来都非常年轻。

剑心打开纸门，面对着洋式书桌的染谷抬起头来，用怀疑的眼光看着剑心。

假如有其他人也在场的话，或许就很麻烦。但是很幸运的，房间里只有染谷一个人。

剑心安静地关上了纸门，没有发出任何声音。接

着他朝着离他大约有一间左右距离、染谷面对着的书桌走了过去。染谷在这段时间内都没有发出任何声音，看来他像是拼命在压抑住自己惊愕的叫声。

"——你失策了，对吧？"

对于剑心的第一句话，染谷只是用沉默回答了他。

今天晚上计划失败的事情，应该早就已经传到染谷耳里才对，但是他的脸上却一点也没有露出失望或是沮丧的表情。因为他身为幕后操纵者，所以他有着只有自己会安全无事的自信吧。

"就因为对你毫无益处的计划，使得许多人差点就送了性命呢！"

剑心用低沉、压抑的声音继续说着。

"连我的朋友也被卷入了这个事件里。"

"你、你是什么人？"

染谷好不容易发出了声音。

"你还是别说话比较好。"

剑心用低沉、但是尖锐的声音说了。剑心因为面前这个男人，而产生了无处发泄的杀意。

"维新是建立在许多人的尸体上，当然还不能算是完全成功的。就是因为这样，活下来的人更不应该受到自己的欲望支配，而是应该为了让更多人幸福而奋斗才对。要不然，人们的死就白白牺牲了。至少，也要替那些没有完成自己的志向、就这么死去的人着想。

你不觉得存活下来的人，应该体会一下他们的心意吗……”

剑心缓缓地接近了染谷。

染谷身体向后仰，把椅子后退、将腰弯了下去。就在这个时候，剑心握住了逆刃刀的刀柄。然而在下一个瞬间，剑心所采取的行动，映在染谷的眼里，却只是看见了白光一闪。

剑心将刀收回刀鞘后又说了。

“你总有一天也会变成这样。”

染谷大概以为自己一定会被杀吧？他甚至没有做出逃走的难看样子，只是脸色变得苍白。

“请原谅我不礼貌的行为。”

剑心轻轻点了个头，接着便关起纸门离开了。就在这个时候，染谷面前的洋式书桌，就以断成左右两半的样子垮在地毯上。

在回程的路上，剑心抬头看看头顶上满天星斗的夜空。星星像是用力地闪亮着光辉，似乎轻轻用手一碰就会掉落下来的样子。远远的地方，传来了微微的花香。

“到这里算是告一段落了吧！”

剑心感觉到凶猛的热情，从全身渐渐地退去。

当津南醒过来的时候，他是睡在自己的房间。他慌慌张张地爬起身子，打开壁橱查看时，却发现里面一

个炸裂弹也没有。这时，在一旁的左之助就说了。

“所有的炸裂弹都被剑心拿走了。”

左之助若无其事地说着。

“——他说要找个隐密的地方，把那些炸裂弹给埋了。”

“可恶！那个政府的走狗！”

津南不了解剑心的为人，会这么愤怒也是不难理解的。如今这种情形，就必须由左之助来担任解开误会的角色。

“不是这样的啦。他和我们一样，对现在的政府并不抱着什么好感……不，他身为建立起现在政府的一员，说不定比我们更……”

“开什么玩笑！像他那种杀人鬼，怎么会懂得我们的……”

津南打断左之助的话，大声地喊叫。但是左之助并不畏缩。

“他当然懂。正因为他在明治维新时，是个做了许多杀人等坏事的千人斩，所以他才不能坐视不管我们赤报队做坏事。”

左之助缓缓地把视线移到津南身上，又继续说了。

“阿克……虽然队长也曾经在组成赤报队之前，做了许多的坏事，但是我相信队长他本身一定也很不愿意这么做的……赤报队应该是个为了四民平等这个理

想而存在的部队啊……事到如今……我们绝不能让它背上污秽之名……”

“……说这什么鬼话……管它是干净还是污秽的！我只要能达到目的，就会不择手段！”

津南十分顽固。左之助似乎拿他没办法，放下了手上的茶杯。

“……是吗？那么我们赤报队，就会成为真正的‘假官军’了。”

左之助一边说、一边站了起来。他转过身去准备回家，对着无法整理好自己心境的津南，说了最后几句话。

“即使政府那些家伙很肮脏下流，我们也没有和他们同流合污的必要。即使是踏踏实实、缓慢的方法也没有关系。我会选择的方法，是要队长在那个世界、微笑着看我走下去的方法。”

这是左之助在遇到剑心之后，所得到的心得感想。

——队长。

津南一个人喃喃地说了。然而他的声音，是否有传到左之助的耳里呢？

经过了几天之后。

剑心一边走在街上，一边问着左之助。

“……唔……月冈殿下……后来怎么样了？”

“不知道……因为我们的想法不一样，所以也没有再谈下去……自从那次之后就有了心结，一直没和他再见过面。”

左之助板着脸孔。这时候，突然有人从旁边叫住了他。叫住他的人，原来是上次被左之助勒紧前襟的那个绘草纸屋老板。

看来剑心和左之助两个人，是在不知不觉当中，就来到了这家店的前面。

“哦！上次真是对不起，有什么事吗？”

左之助很粗鲁地回话。老板则是一边忙着手边的事、一边说了。

“有个东西，津南先生要我把它交给你。”

他这么说着，然后拿出了一张画，还说这是月冈津南的最后一张锦绘。

“——真不知道那个人在想什么，竟然发行了什么‘绘草纸新闻’，说是要纠正政府的恶行。因为取缔实在太严格了，所以我劝他不要再做了，可是他却仍然坚持要做。唉！他原本是个受欢迎的画家呢！”

老板一副很遗憾、恋恋不舍的样子，还叹了气。

左之助看着最后的一张——赤报队长相乐总三的锦绘，突然内心涌现了一股喜悦的感觉。接着，左之助很感慨地说了。

“他不画真是太遗憾了，老爹。”

剑心从一旁偷看了印在画的一角的出版商名，不

过并不是'伊吕波屋'的名字。

'伊器波屋' 在左之助和津南侵入内务省的隔天，也就是星期一的时候，因为署长的迅速判断而受到限制。不只是'伊吕波屋'，就连所有的台球店也成了'开店休业'的状态。

剑心早已从警察署长那里，得到了确切的保证，保证关于津南的事，他们绝不追究。

——真是太好了。

放下心来的剑心，并没有针对着哪个人说这句话，他只是一心希望'天下太平'。然而在这个时候，下一个事件的火种却已经点燃了。

一场围着月冈津南的最后一张锦绘的炽烈争夺战，正在等着他们。以左之助为中心，阿妙、小燕、小薰，连弥彦都被卷入了这场争夺战之中。

眼前似乎浮现了剑心他那不知所措的表情。







游戏业的战争

■刘飞扬 译

1 日本游戏界战争硝烟的背后

前　言

最近想成为游戏设计者的年轻人多了起来，他们认为只有游戏设计才是走在世界最先端的工作，梦想着有朝一日成功的话就能成为亿万富翁。

然而无论哪个行业，现实与理想往往是相反的，在我刚开始写关于游戏界内幕的书的时候，首先让我感到吃惊的就是这一行业的艰辛。

曾经有一次为了取材给一个公司的社长打电话。上午打在公司，下午打在公司，晚上打还能在公司找到他。由于距截稿期限已很近，我不得不抱着试试看的心理于凌晨三点钟往公司打电话。出乎我的意料，接电话的依然是他，第二天也同样。

我不禁奇怪他到底什么时候才回家。

“虽然没有统计过，但是我想游戏业的离婚率可能是最高的。”某大型游戏公司的设计师如是说。据他所说，他的周围不是未婚就是离婚，几乎都是单身汉，他自己则幸运地是个已婚者。最后，他自嘲道：“新项目开始的话就回不了家了。偶尔回去，总会听到妻子的挖苦‘您太忙了，连家也不要了’。”

有人说现在是“目录的时代”，我自己也曾在杂志上做过类似的发言。

コンテンツ(译者注:contents)

这个词以前只是用于指“目录”，现在由辞典中另一个意思“内容”转为“作品”，多用于区分用于电脑多媒体的作品和电影等既存媒体的作品。现在，已无论哪种作品都是“コンテンツ”。

一个单词开始流行，便什么都用它表示，这是日本的一个特点。现在连市场战略及CI战略(译者注:composite index 景气综合指标)都被称为了“商业作品”。

然而，在商用软件及电影不景气、“商业作品”更不景气的日本，“作品”的代表只有游戏。

以微软为首的美国企业完全控制了电脑的商用软件市场。据说，日本向美国支付的技术引进资金同向美国输出的游戏的金额大体持平。即，老爹 Windows 是在与马里奥进行了物物交换后进入日本市场的。

不就是游戏嘛，然而正是这小小的游戏。可以说，游戏业是日本信息产业中的基础产业。支撑着这一产业的，正是众多的为实现“日本之梦”不分日夜努力工作的游戏单身汉。日本的支柱产业如煤炭、钢铁、家电、汽车等，正因为其人气度极高因而往往都有着残酷的构造，不用拿出揭露丰田公司阴暗面的《汽车绝望工场》等名著就可以知道，这是产业革命以来持续的资本主义的必然。

由于这一必然，游戏界也诞生了许许多多的“残酷物语”。

1998.11

笔者

序章——啊，蔷薇色的游戏界?!

不知不景气为何物而乐个没完的游戏公司

☆盛况空前的美国游戏界

在九八年二日完成的《PS 消失之日?》一文中，我介绍了世界最大的游戏展——第三届 E3 展(Electronic Entertainment Expo)的盛况。截止到五月二十七日的四天内，同样是在作为"不随风逝去"的舞台而闻名的美国南部乔治亚洲的亚特兰大，第四届 E3 展隆重地举行了。下面让我谈一谈此次的见闻。

会场乔治亚世界会议中心(GWCC)由东馆和西馆构成，现几乎已被硬件和软件淹没，仿佛变成了一个巨大的游戏拱街。展示会期间天公不作美，特别是在后半段下起了暴雨。场外，未带雨伞的人狼狈奔走，而一步入会场，则是梦幻般的世界。

微暗中镭射光线飞舞闪烁，各公司的展位前都挂满了华丽的电子屏幕，流行乐、电子乐、爆炸声交相呼应，整个会场仿佛被热气卷成了一个旋涡。

出展的公司超过了去年的四百二十家达到了四百四十家，共展示了预计秋天发售的约一千六百种新作。入场人数达到了四万一千三百人，比去年增加了七千四百人。

最让我吃惊的是参展国家的众多，竟有八十多个国家的公司参展。这一事实雄辩地说明了游戏业已成为世界性的商品。

☆可以与好莱坞媲美的超级产业

美国的游戏软件业九七年的销售额比九六年惊人地增长了 38%，达到五十一亿美元，其规模几乎可与美国电影业的收入相匹敌。预计九八年将发展到六十至七十亿美元，这样以来，将完全超过美国引以为自豪的好莱坞电影。正像 NOA(美国任天堂公司)的会长华特·林肯在基调演讲的小组讨论会上宣扬的那样："交互式娱乐产业如今已经加入到了大型产业的行列，已可以与电影产业相媲美，甚至在近期将超过电影产业。"林肯的话是有根据的，美国家用游戏机(32 位和 64 位)的普及台数显示，九六年为六百万台，九七年底为一千六百万台，预计九八年底则将达到三千万台。同样，在对美国消费者进行的喜爱的娱乐项目的调查中，发现有 41%的人认为家用(含 PC)游戏最有意思，远远超过电视的 21.6%。

对游戏的需求不分年龄，性别正在逐步扩大。以

前的用户主要以十八岁以下年龄层为中心，现在扩大到青年、中年层。女性的比例也接近40%。如果说游戏已从“小孩玩具”一跃成为了主流文化，我看也并不过分。

尽管与家用游戏软件相比市场规模较小，但PC用游戏软件也有了长足的进步，预计九八年销售额也将超过录像带。

E3展的主办者IDSA(Interactive Digital Software Association)的理事长道格拉斯在新闻发布会上骄傲地公布了市场调查的结果：“美国游戏软件业的增长率已超过了电影、唱片、图书，在娱乐业中居首位。游戏软件业给美国带来了一百六十亿美元的经济效益。”

据说游戏产业在全美至少雇有五万工人，仅一年的研究、开发投资就超过了二十亿美元。

称游戏业为“超级产业”也不过分吧。

☆在日苦战而在美大受欢迎的任天堂

尽管日本近来因经济不景气而彻底失去了信心，但在E3上唱主角的却是日本的硬件厂商。

展台上，SCEI的PS已确立了其“事实上的标准机”的地位。随着软件开发商对软件开发的熟练度的提高，可以放心游戏的软件也越来越多。

除发表了将于九九年春发售的售价约30美元的PDA型的掌机以外，SCEI并无其它动作。这也许可以

称之为“王者的贯禄”吧。

作为SCEI的关联企业、PS专用软件开发商，在全美市场占有份额排名第三的SISA公司更名为“989studioes”，成为了完全从索尼独立出来的出版公司。索尼将游戏的开发、流通、许可、销售独立运作，建立了更完善的分工制度。

与确立了霸权的PS相比，任天堂也不示弱。尽管在日本SCEI的PS已成为了绝对主流机种，但在美国，N64风光无限。材料显示，PS在美的销售量已突破了一千万台大关，任天堂也超过了九百万台，但考虑到N64的销售时间晚于PS的话，则是一个惊人的数字。某美国软件界业内人士是这么解释这一现象的：“在美国任天堂就是游戏的代名词，再加上卡带结实易用(与CD-ROM相比)，自然受到笨手笨脚的美国人的欢迎。”而在日本，N64除了“口袋妖怪系列”以外在销售排行上就很难找到前十名甚至前二十名以内的大作……

(“N64卖不出去都是因为你的书的缘故。去死吧!”这是读者A给我寄来的反馈卡上的话，谢谢。在美国N64之所以畅销，也许正是由于我的书还未翻译过去的缘故吧。)为任天堂增光添彩的马里奥博士宫本茂被选入“游戏名人堂”。在体育界有将出色的选手选入名人堂留芳后世的制度，“游戏名人堂”正是其翻版。这一制度是从今年开始实施的，因此宫本茂成为

了第一位获此殊荣的选手。尽管日本媒采取了完全无视的态度，但我认为这要比北野武在嘎纳电影节获奖更应大报特报。因为，日本的娱乐软件业在世界中拥有如此巨大市场的只有游戏领域。

☆日本之谜:不愿承认游戏软件业

在电影等娱乐软件领域，日本从来只有接受的份。黑泽明，伊丹的电影以及近期在外国受到好评的《让我们共舞吧!》都只不过掀起了一阵旋风但决不是主流。好不容易以怪兽电影和机器人动画片保住了一部分儿童市场，但这与游戏软件市场相比只不过是一个零头。即便是在电脑软件业,97年11月发表的由日本电子工业振兴协会所做的调查报告显示，96年度电脑软件的出口额为57亿日元,进口额为3349亿日元,约存在三千四百亿日元的赤字。

人们都说日本在以模仿为主的制造业取得了成功，但在要求独创性的软件业却是失败的。正是游戏改变了这一状况。对于全世界向任天堂的宫本茂表示出的敬意,日本人应当感到光荣。

事实上，上述日本电子工业振兴协会的调查唯独排除了家用游戏软件。我想，可能在那些"产业"界人士的心中不存在"游戏是重要的"这一概念。然而仅翻一翻数字，就可以发现这种想法是多么地落后于时代。例如史克威尔于97年秋发售的《最终幻想Ⅶ》在欧

美的销量创下了三百万张的纪录,约为两百亿日元,仅此就达到了电脑软件出口额的4倍。NAMCO的《铁拳》系列两部作品销售额合计达到了四百亿日元，据其消费者事业部所说，游戏软件销售额的三分之一为欧洲和美国。硬件的领头羊SCEI的软件销售也令人满意，一年发售的软件达三十余种,《GT赛车》等取得了很大的成功。

☆游戏开发厂商更看中海外市场

比起日本国内市场,海外市场这块蛋糕更大、更诱人,自然地,日本的游戏开发厂商就会首先考虑到海外市场从而进行软件的开发。

KONAMI的格斗游戏《合金装备·索利德》就是在日美同时发售,目标直指二百五十万张。由此,登场人物会话的设定一开始就包括日语、英语、德语、法语、西班牙语等六国语言。KONAMI的作品七成以上都考虑到了海外因素。

即便不敢号称"国际化",但市场的现实不得不使游戏界产生了这种趋势。随着蛋糕越做越大，美国的投资家和设计者也都开始关注这一已不再是"小孩玩艺儿"的游戏了。E3展上的某参展厂商的游戏监督这样告诉我:"虽然现在日本的游戏取得了压倒性的市场占有率，但美国的游戏厂商决不会坐视的。"可以说，现在已经没有必要再过分介意日美两国的差距了。目

前，史克威尔就正在准备与美国最大的软件厂商 EA 建立合资公司，利用该公司遍布美国 45 个州的销售网进行软件的发售，并计划于 98 年内推出四部作品，预计销量为一百六十万张。

在游戏业的带动下，动画、漫画及游戏角色的相关商品也都有很快的增长。已经开始进行日本漫画出版的 ME(Mix Entertainment)公司的格鲁格尼是这样评价的："说日本人没有创造性实际上是个误解，因为能提供漫画、游戏软件等如此多有意思的娱乐产品的国家只有日本。我想，继汽车和家电之后日本接下来的出口品将是游戏和漫画。"

☆在不景气中"偷着乐"

一方面，一九九八年国内的实际情况是："确实受到不景气的冲击了呀。最近也没有什么大作推出。"(某游戏杂志社编辑)然而与其它产业比事实上却好得多。某小开发公司的社长谈到这一点时说："虽不是那么景气，但确实比别的行业要好得多。"一般说小公司的社长没有不发牢骚的，这些人既然这么说的话，那么可以认为实际上是相当景气吧。

有消息说 PS 将推出后续机种，这可能会给人一种"景气是不是到头了"的感觉。但从 CESA(电脑娱乐软件协会)发表的一九九七年度销售调查可以看出，景气依然保持着良好的势头。硬件市场，硬件的普及率已

达到了七成以上的家庭，销售额比上年（一九九六年）减少了 7.2%，为一千七百四十九亿日元；但在软件市场，国内市场的规模扩大了 102%，达到五千八百三十二亿日元。出口额软、硬件都同时有大幅增长，软件增长 20.5%，硬件为 66.2%。这样，国内与海外总计销售额达到了一兆四百八十亿日元，终于加入到了"一兆日元产业"的行列。

第一章 “日本之梦”透视
——一亿日元工薪族诞生之路

☆华丽外表下朴素的游戏世界

大型企业破产、金融危机等此起彼伏，日本经济岌岌可危。然而在这汹涌的波涛之中，唯游戏界岿然不动。人们自然地把这个世界幻想成一片玫瑰色“日本之梦”的乐土。但在人所经营的社会，这一乐土是不可能存在的。

游戏商品的发售会及各种庆典总能让人感觉眼花缭乱，可是工作场所却是相当的朴素。尽管有人会说这种现象在各个行业都具有普遍性，但我想很少能有哪个别的行业这之间的差距这么大。工作时，几乎所有人都一边盯着电脑一边操作，真可以用“埋头苦干”来形容他们。一方面，这些人都是因喜欢才进入这一行的，对于他们来说，“埋头”也是一种的“快感”，说辛苦其实并不觉得怎么辛苦。但是另一方面，再怎么是自己的选择，如果从早到晚整天就是盯着屏幕，人也会

不满的。

同样被认为是最尖端职业的汽车设计、服装设计或广告业，在这一点上与游戏设计业就不太一样，游戏设计与工业设计的不同在于：后者是以大量生产大量消费为前提，是以现代化的大批量生产为前提，而游戏生产只是手工作坊式的生产。即设计者设计作品基本上是一样的，只是由于一个人干与多人合干存在差别，因此不得不导致劳动集约化。

☆有能力就能成为亿万富翁?!(数字化设计者的生活)

在专为梦想成为数字化设计者的人发行的刊物中，介绍某游戏公司时刊登了该公司为公司职员特设的澡盆、淋浴及休息室的照片。看到照片可能有些人会想：“太棒了！再怎么辛苦要是有这些设施的话也无话可说了。”然而不要忘记，这家公司是一家顶级游戏公司，而且像这样的刊物一般都刊登了培训设计者的专门学校的广告，其编辑方针是使购买刊物的人对游戏界抱有美好的幻想。

事实上并不都像这个公司一样，能提供这样条件的也只有这种推出家喻户晓游戏的大公司。即使这样，进入大公司后的生活也无法是舒适安泰的。总之就是“能力主义”，说好听了就是实现“日本之梦”的机会。最近一些经济类杂志总爱介绍一些公司的优点，我也曾在一些杂志上写过那样的话。

史克威尔：根据收益相应地分配给开发小组。

曾被媒体大肆渲染为“能否有二亿日元年薪职员的诞生”的史克威尔，基本上施行的是工资＋奖金制。这与艾尼克斯不同，后者实施的是一种将游戏设计者与普通职员分开来的做法，将设计者称为“先生组”，一般职员只负责管理。

尽管到处都在说要施行能力工资制，但真正能摆脱旧体制的公司却为数不多。游戏界大多数公司将工资与能力挂钩，使工薪族都误以为毫不承担风险就能得到大量机会。

史克威尔除了基本工资与奖金以外，还采用了根据销售数量的多少来分配报酬的制度，例如卖出一百万份软件分一亿日元，三百万份分九亿日元给开发小组。这样理论上说年薪二亿日元职员的诞生也不是没有可能。然而现在一般则是根据游戏利润额将报酬金分配给开发小组（大作一般十人），因为考虑到成本这也是理所当然的。事实上，这也是因为出现了为追求销售数量致使开发费用过份膨胀这一弊端的结果。尽管据说到目前为止还没有出现年收入一亿日元的职员，但史克威尔仍大肆渲染，无非是为了公司的宣传。

KONAMI：年薪五千万日元职员登场

KONAMI 基本上采用的是年薪制，最高可以达到两千万日元。通过对游戏销售额，开发成本，开发时间的综合计算，给予开发小组一份几十万日元的报酬

金。同时在公司内设立了称之为“学术大奖”的表彰制度，最高给予三千万日元的奖金。据说“学术大奖”到目前为止最高达到了三千万日元，再加上开发报酬金和年薪，这样实际年薪五千万日元以上的公司职员据说有好几个人。

索尼：距亿万富翁职员的诞生为期不远

索尼计算机娱乐公司（SCE）基本上也施行的是年薪制。另外也依据“完全能力制”，只要开发小组开发的游戏带来了利润，那么将会得到一份若干日元的报酬，且不设上限。“只要不辞职，只要活着，就能得到报酬金。”随着“GT”赛车的风靡，我想离亿万富翁职员的诞生也越来越近了吧。

世嘉：年薪＋奖金，若有业绩贡献也有报酬金

世嘉娱乐公司对担当开发任务的职员从入社第二年开始采用年薪制。如果受到上级推荐可享受专门制度的话，就会额外得到从九十万日元到一千一百万日元不等共 37 级的额外奖励。另外，对业绩做出贡献的开发小组也将得到以一百万日元为单位的报酬金。在游戏设计者九百人中现在有二百六十人享受专门制度，尽管还没有人能达到最高级别，但接近一千万日元的职员已有数名。

☆全员采用?!KONAMI 游戏设计者养成学校的实情

要想实现自己的“日本之梦”进入“专业”的世界就

必须具备非常苛刻的条件。最近，听说以毕业生全部将被公司采用为前提KONAMI开设了一家培养游戏设计者的学校。我找到负责人问道:“如果将所有的学生都吸收为职员，那么公司的人数会不会过于庞大呢?”回答是:“不要紧。”“但是要想成为游戏设计者必须具备一定的才能，如果有的人干着干着发现并不适合那怎么办呢?”“不行的人就不给他提薪,因此自己也会退出的吧。”我想其目的可能是让人在“实力至上”的世界中找到自己是否适合游戏设计这一答案吧。某中坚公司的职员笑着对我说:“在仓库当驾驶员也同样是KONAMI的职员吧。越大的公司也越需要人，比如世嘉就需要游戏中心的管理员，而且因为有自己的工场也需要一些工人。”这也许算是条活路,但最终大多数人也都自动离开了。

据说每年想成为游戏设计者的年轻人达到了四千人左右,这其中大约有一千人左右能进入游戏界,说明新陈代谢之快。

在KONAMI,开发、制作部门的职员在第四年都实行年薪制。有能力的人二十多岁年薪就能达到两千万日元，没有能力的即便三十多岁也只有八百多万。从组织结构上说,年薪的差可以无限扩大。

☆KONAMI施行分社化的真正意图是?

KONAMI从95年开始推行分社化，即根据机种、

地区不同成立多个开发小组，到目前为止增加到以KONAMI电子娱乐东京、KONAMI电子娱乐大阪为首的十家分社。KONAMI现在在因特网上募集经营主管，总社只是一个管理部门。

分社化的最大理由据说是可以清楚地了解开发小组及职员每个人的能力和贡献度。因这样的理由而推行分社化可以说是前所未闻吧。多媒体革命引起的组织与个人关系的变化通过KONAMI的分社化尽显无遗。游戏设计者培训学校也都依附于各子公司，这样根据企业的业绩不同待遇也大不相同。

☆索尼:厚遇年轻人

史克威尔:最大限度吸取战斗力

据说在SCEI,“由于一名游戏设计者能被消费者接受只有在他创造力最活跃的年轻时代，因此公司也就在这有限的一段时期给予职员极其优厚的待遇，比社长工资还高的游戏设计者比比皆是。”这样一来,游戏设计者与其说是“工薪族”,不如说更像是职业运动员。

与创立学校的KONAMI不同，史克威尔则是募集研修生，登用其中的优秀人材。史氏一度以挖别的公司的墙角出名,即便是现在,在挖掘设计者的能力这一点上可以称得上是游戏软件界的“巨人军”(巨人是日本职棒大联盟的一支劲旅),其旗下拥有一队、二队、三

队至更多的开发小组。

☆史克威尔的职员:万里挑一

想参加"设计者残酷物语"也会碰到许多严格的考验。KONAMI 学校的招生率是 1/4,即便通过考试也要交纳一年一百五十万日元的授课费。连经营学校也要赚钱,这也太那个了。

想钻进史克威尔就更难了。史氏每月在一职业杂志上登出广告募集研修生，应募者每月超过五百人。史氏要求应募者提交 CG 作品及游戏企画书，派专人审查，录取那些具有别人无法模仿的独特创意和高超技术的人。据说每月能成为研修生的只有十人左右。但即便被录用,也只是每小时一千日元的待遇。

研修生一旦被录用,就将使用器材和软件进行 CG 制作的研修。每两个月必须交一篇作品，完不成者将立即被炒鱿鱼。

通过这一关，就可以进入适用期，加入游戏的开发、制作小组,然后这其中优秀的人材将被挑选为正式社员。

通过这种方式被选中的人材到目前只有大约五十人。如果考虑到当初应募研修生的人数,那么几率竟为 1/10000!

☆打入游戏界的秘决

即便未确立成一套体系，很多游戏厂商也都采用了史克威尔的方法挑选人材。某大公司的录用负责人说:"有时候一天可以接到一百个以上应募者打来的电话。因为不可能全部都面试,因此就让他们寄来 CG 或程序作品，如果觉得不错就会通知他们面试。面试时往往给他们一些作品的建议，看看是否能得到一些有价值的回答。这样再决定是否录用。"由于是募集游戏设计者而不是普通职员，这么做当然无可厚非。我当年被某科幻小说出版公司录用也有相同的经历。作为一名应募者首先必须牢记的是：资格与学历没有任何作用。

购买本书的人中或许有希望进入游戏界的年轻人，因此我特地采访了这家公司年仅二十余岁的董事。向他傍敲侧击地探出了一些诀窍，他说:"说百分之几,其实几率并没有那么低。有时候看着应募者们,不禁觉得自己应当帮一帮人家。但是往往在审阅作品的阶段大多数人就失去了资格。最重要的是，不应当寄一些让人无法评价的作品,比如红色法拉利、机动战士高达等等。尽管明白作者为了制作花了不少时间,但那些东西谁都看不出差别，那样的作品立刻就被淘汰。十人中九人在这里通不过。如果能设计一些有独创性的作品,那我想至少也会让他来面试的。"接着,我又问他:"那什么样的人才能被正式录用呢?"他回答到:"嗯,尽管有很多要素,但如果应募者能打听到我们

正式开发什么样的游戏并为开发提供一些关于角色或武器的建议,我们会重点考虑的。”

研究和努力。

无论在哪个世界,“认真准备”才是最重要的,尽管这句话看起来有些老掉牙。

——开发公司的悲鸣

☆不仅仅有出版公司

我曾问业界人士:“到底有多少游戏公司?”大体上回答是:“在东京怎么也有三百家左右吧。”也许有的读者会觉得相当多。事实上,很多公司并不摆出自己的名字。

说游戏公司,也可以笼统地分为两大类:一类是所谓的出版公司,即推出自己公司的作品,一般为人们所熟知的游戏公司多为这一种。另一类则是只负责承包开发任务的公司。当然,出版公司也可以划分为两类,即按自己公司的方针推出游戏的公司和其他公司。

一般来说,固定一段时间就推出游戏的非专业游戏公司多为出版社或玩具公司。这些公司和那些离游戏业更远的参与游戏的公司大都没有自己的一套设计线路,开发人员也很少有懂游戏的人。例如日本最大杂志社之一的K社就经常推出一些失败的游戏,这也难怪,因为担当者原本都是杂志社的编辑,对游戏一窍不通。于是,一些游戏设计学校就宣扬“OJT(on the job

training)既便宜又好”,因此有的公司就采用了一些毫无经验的学生的作品糊弄消费者(后面会谈到,并不是所有游戏学校的水平都那么低,如98年夏推出的大作《デコトラ传说》就是由“HUMAN创作学校”制作的)。

在出版社也有制作出好作品的公司,但大体上是五十步与百步的差别。同样的,还有玩具公司。可能有人会认为玩具公司与游戏公司的关系更近,情况要比出版社好一些。其实二者并无太大差别,只是由于做游戏的历史比出版社长一些,因此与出版社和K社相比看,作品要好一些。

要想成为有自己一套游戏路线的专业游业出版公司就必须能筹集到开发费用,即造钱的能力就是制作游戏的能力。实际上专业的游戏公司除了自己的招牌游戏,一般的游戏大多委托别的开发公司。一般认为广井王子的“红公司”就是这种开发公司,实际上由于太出名反而就不参与实际制作了,而只进行企画和管理,剩余的事就都交给那些“孙子辈”的开发公司了。

☆推出大作也无法署上名字的小公司

真正痛苦挣扎的实际上是那些“孙子辈”、“曾孙子辈”的小公司,他们不得不忍受着极低的预算和很短的开发时间。游戏界真正的“残酷物语”大都发生在这些公司里。

为了活下来，再无理的条件这些小开发公司也要忍受，而一般人却连这些公司的名字也不知道。在游戏软件的包装和标题中有时能发现这些公司的名字，但大多数是不被允许刊登的。例如曾风靡一时的“宠物蛋”，说起开发者即便现在大多数人都会认为是BANDAI的一位年轻女性。然而这位曾经常在媒体露面的女性只不过是BANDAI的负责人，向BANDAI提出这个企画的实际上是一个叫“with”的公司。“with”的经营者横井出身于BANDAI。BANDAI的山科社长在某讲演中无意说漏了嘴，说出了“宠物蛋”的提案者是“WITH”公司，这才使“WITH”可以堂堂正正地成为“开发者”。但一般情况下可没有那么好的事。我也因工作关系有时希望开发公司能提供一些公司的履历和业绩记录，但得到的回答往往是：“因签定了《守秘义务契约》而无法公开。”

☆“一揽子承包商”与腐蚀游戏界的回扣

在某晚报的访谈录中谈到以上游戏界内幕时，记者笑着对我说：“这和综合建筑公司（一揽子承包商——译者注）没什么两样呀。”是啊，这种“儿子辈”、“孙子辈”地一层层抽头的做法确实与日本的土木建筑业有些相似。

在这样的行业最容易发生的就是回扣问题。刚才举了“宠物蛋”的BANDAI的例子。事实上，从交易的对

方几乎没听到BANDAI的坏话，给人的印象比较“干净”，也没听说有公司职员向开发公司索要回扣。虽不能说是绝对，但至少在我周围人们是这么说的。

实际上，越是体制古老的公司越能听到这种不明朗的传言。这是由于历史比较长的公司往往无法从低工资、按资排辈，家族经营等“商店体制”的束缚中完全挣脱出来，它们没有按功行赏、奖励报酬金的想法，有的只是怎么才能从私下弄到钱。

在老公司中名声最坏的可能是玩具公司TM。某开发公司的社长断言：“向TM公司要活儿，靠的不是技术力和企画力，关键是要向对方的负责人做背后工作。”他还告诉我其它开发公司对TM公司的评价：“TM的负责人打来电话找社长，说什么‘最近走背运。这不前两天下大雪的时候撞车了，需要五十万日元修理费，你看你们能不能想点儿办法?开发费给你们多加一百万。’”同样是玩具公司TK，据说负责人也经常索要回扣。

尽管开发费用可能会多一百万，但依赖回扣的业者没有想过提高技术力和企画力，这笔钱也不会落实到开发项目上，因此制作出的游戏大都是滥作。最终，还是担当者（开发公司）倒闭大吉。同样，作为出版公司的TK、TM也不会有什么大作，因此它们的经营状况每况愈下（听说最近TK终于从长期的赤字经营中摆脱了出来）。

当然专门的游戏大公司也不是不存在回扣问题，最有名当数世嘉的S氏。他曾经担任消费者部的部长及董事，因为收取回扣的时候过于露骨而不得不离开了公司(不明真相的我还曾经在写文章时称他为“希望之星”)。

为一点点蝇头小利而收取回扣的做法腐蚀的是整个公司、整个行业呀!

☆吃睡在事务所乃家常便饭

不得不仰人鼻息的开发公司可以说是不分昼夜地工作。当我说要写一本《游戏残酷物语》的时候，一向给予我很多关照并提供了很多信息的开发公司的社长露出了不耐烦的表情。“确实是挺辛苦的,但大家伙儿都是喜欢这一行才干的,因而也说不上什么残酷”之所以这么说是因为他自己也为了赶制游戏已经一个星期没回家了，其它的职员像他这样工作自然理所应当。不过不管怎么说,最凄惨的可能是社长自己罢。“无论哪个游戏设计者只要脑子里闪现出任何灵感，就必须立即把它记下来,这就是游戏设计。”“嗯,这我理解。因为我也算是个科幻小说作家，这种限期必须交作品的感受我很清楚。”“小说家可以在家里用文字处理机工作,但是我们就必须在公司了。”确实是这样,在他不大的事务所里,我发现了几块橡皮席垫。

前几天,他对我说“(晚上)十点钟之前回公司”,我就按时打了电话,可是不在,打手机也打不通。后来他说那时还在和出版公司联系业务。我问他:“那明天打电话你什么时候能在公司?”一般来说如果前一天工作到那么晚,那么下午出勤是正常的,可他说:“早上也没关系,一直在公司。”

真是以公司为家了。

☆“我已经一个月没回家了”

刚才提到的那位社长,在公司里是一位兼企画、营销、制作指挥、监督于一身的能人。那是不是有能力的人才能做社长呢? 回答是否定的。如果有能力的人是一个普通职员,那工作都会集中到他的身上。

在公司中越是骨干就越回不了家。“睡在事物所对于这一行的人来说已是家常便饭了。”某资深程序设计师面无表情地告诉我。“我已经一个月没回自己家了。”

他现在的“住所”就是桌子底下。地上铺上可能是包电脑的硬纸板,上面铺上毛巾被,再来一个枕头,这就是他的住处。说好听了是“胶囊旅店”,说不好听就是新宿车站西口广场的流浪汉的纸屋。我告诉他我的感想,他自嘲地笑到:“还是说成兵营比较像,就是那种常在电影里出现的窄窄的双人床。”

也许他真把自己当成了一名在数字化战场上驰聘的战士。

☆开发公司是不眠不休的战场

可以说“战场”这一种认识并不是一种偏激。

由于没有出去吃饭的时间，因此每顿除了方便面就是在便利店买的便当。如果读者诸君有哪位将来加入了这个战场，千万不要好心去帮前辈们买便当。这是因为只有在买便当和饮料的时候才有工夫歇一口气。

据说某大型出版公司的开发部部长因软件的销售问题自杀了。而开发公司的程序设计人员却是被工作累杀的。

“回不了家不是为了在公司住而是有工作。因此如果限期很紧，那么睡眠时间就会慢慢减少。”前面提到的程序设计师这么告诉我。

“所谓主题制作并不是大家认为的决定制作内容和范围。因为一般来说从接手工作开始到完成已经没有什么富余时间了。而且期限越短时间表也就越晚，一来发售日已经决定，二来出版公司有他们的战略方针，因此期限是不可能改变的。至予审日还有一个月的时候开始睡眠时间就越来越短，几乎可以说是“不眠不休了”了。有人说多吃一些就能把少睡的部分多少补回来，实际上说这些话的人一定没有连续熬夜七天的经历。如果吃东西的话就一定会困的，所以我们都是靠空腹来抵抗瞌睡虫坚持设计的。”

除了“壮烈”以外，没有什么形容词可以形容了。

人持续不休息就会变得狂躁，会因一些小事而大打出手。我在学生时代曾和朋友们一起驾车旅游，三天只休息了一个晚上，结果最后气氛相当紧张。更别说一个星期不睡觉了。

事实上，刚才提到的程序设计师自己就亲身经历过这种感觉。他告诉我：“时间很紧张我真的急得不得了。这时候有一个家伙在打瞌睡，我一下子就火了，把他叫了起来。可他也急了，一把抓住我的胸口。两人大打了一架。”在这种环境下人的健康当然会受到损害。下面就是一些例子。

☆腱鞘炎、神经衰弱、病死……死尸累累的程序设计师

刚才的那位程序设计师还告诉我：“虽然不是在我们那儿，但也是我的一个熟人的程序设计师死于心脏病。”据他说，那个程序设计师在一个没有空调的租的楼里工作。因为热，就用电风扇乘凉，结果不知不觉就睡过去了。第二天一位女职员上班时发现了他，那时他已经不行了。他说：“好像电风扇比空调还能降低人的体温因此更危险，再加上那位老兄连日熬夜心脏负担过重，因此终于没能挺到第二天早上。”

去年年底，某教育软件开发公司的程序设计师也“捐躯”了。这个人是我的一个朋友，他从学生时代就

自己设计开发软件，是一位杰师的设计师。但是越是“优秀”的人，工作越集中到他的身上。程序设计师一天到晚只是坐在电脑前，几乎都缺乏运动，这样就开始发胖。于是也就开始减肥。又要注意体重少吃东西，又要在很短的期限内完成任务。这样有一天，在事务所里倒下的他就再没有起来。死因同样是心脏病。说他“战死”、“捐躯”，我想也并不过分吧。当然，“战伤”、“战病”也都大有人在。希望读者不要嫌我嚼舌，我还想说的是：“越是能干活儿的人活儿也就越多。因此，越是有才能越容易成为牺牲者。”

下面的这段小插曲就是这么一个例子。

经过几天的彻夜奋战任务终于完成，主程序设计师回过头，发现每个人看他的眼神都有些异样。然而已经累得精疲力尽的职员们都没有太注意观察，匆匆离开了办公室。第二天，来到公司的职员们发现主程序设计师脸上的异变，不禁都倒吸了一口冷气。

原来，他的眼睛的位置不对。一边眼睛在上面，另一边则移到了斜下方。他本人却没有任何感觉。

急忙跑到医院检查，发现是职员眼睛运动的机能麻痹所致，有可能导致蛛网膜下出血，那样的话就会有生命危险。

患自律神经失调，三半规管麻痹或因长时间敲键盘和鼠标而引起腱鞘炎的人也为数不少。

这一切，都是由“没有人性”的时间表造成的悲

剧。

☆仅半年就离开游戏业界的年轻人

当然，也有人不到这一步就离开了游戏界。志望进入游戏界且好不容易通过了层层筛选终于实现了愿望的人中，真的有很多不知不觉就从游戏界消失了。

即便能体会到他们的心情，但“消失”之后就无法从他们的口中知道他们真实的想法。不过，我凑巧碰见了一位从事游戏图形设计仅半年就离开了游戏界的年轻人。说平凡其实也很平凡，但我希望大家能听一听这宝贵的心声。因为他原来所在的公司，尽管比较小但也是一家出版公司。

“刚进公司的时候主要做些什么呢？”

“嗯，记得一到公司就让我负责一个游戏。”

“能行吗？”

“只是一个小游戏，负责人只有我和一个程序设计员。那是一个面向家庭的扑克牌游戏，你别说，这种东西卖得还挺好。”

“不过就两个人的话还是很辛苦的吧？”

“唉，哪叫辛苦，简直就是玩命地干呀！”

“有加班费吗？”

“要是有加班费我早就发了。”

“我明白了。你就是因为这个才不干了的吧？”

“也不能说全错……。不过，之后就去 E3 展转了

一圈。”“亚特兰大?”

“嗯。社长让我去看看有没有能移植(国内用)的软件,不过最让我激动的是在大会上能见到宫本茂(任天堂)和铃木裕(世嘉)。”

“我看你原来的那个公司对你的期待很高嘛,刚一进去就又让你负责制作又让你去亚特兰大。”

“也许吧。”

“那你怎么还辞职,太可惜了!让那些作梦都想进入游戏界的人听了他们会怒的。当时的社长也很失望吧,到底为什么呢?”

“我那个公司没有什么前途。”

“哎!你不是被寄与厚望吗?”

“不,我说的是公司本身,不知道为什么我就是觉得没有前途。”

“与其这么想,还不如自己努力开拓出公司的未来。你不这么想吗?”

“绝对是不可能的呀。”

我不知道是公司有问题还是本人有问题。不过我确实听说在那个公司曾经发生了集体辞职的事件(他进入公司之前),也许公司真的在经营方面存在一些问题。

☆网络恋爱

我总是奇怪:像他们那样整天住在公司,怎么可能有机会和异性打交道呢?

他回答说:“确实,一整天都要盯着电脑,真没有谈情说爱的机会。即便有人在谈恋爱,那也大都是从学生时代开始的。”

我猜,他辞职的原因没准儿就是“没有和女性交往的机会”。

大家还记得在这一节里最早出现的那个开发公司的社长吧,他可是有妻子有孩子。我问他是在哪认识现在的妻子的,他告诉我是在网上。一度是个“网虫”的他在聊天室认识了妻子,后来在所谓“off line”的晚会上见到了真人,这样才好了起来。电脑对社会生活的渗透竟然到了这种程度!

☆恋人是美少女软件的主角?!

刚才说的那位社长不愧其作为社长的才智,终于成就了这段“网络爱情”。但大多数的人却没有这种“才智”,他们又是怎么做的呢?

很多人告诉我他的恋人只存在于电脑的虚幻空间里,说什么“受不了有毛孔(真人)的女性”。唉,真是太可怜了,吃不着葡萄只能说葡萄酸。

不管怎么说,游戏界不仅忙而且还是个占绝对多数的男性世界,既没有与女性接触的机会,也没有约会的时间。

但是,陷于虚幻的恋爱对社会对个人都没有任何损害。

☆女孩子的学年也记不住，简直是一个“母子家庭”

程序设计师 A。

“工作、工作，除了工作还是工作。有时候在公司一住，几个月就回不了家了。就是回去，也只是取一下内衣。那方面一年也就一两次。”

“夫人很生气吧?”

“不，她已经不指望什么了。但最让她生气的是我总是忘了孩子的学年。有时候连长相都给忘了。”

程序设计师 B。

“最近几乎不怎么回家，家里的气氛非常紧张。与其看着老婆气鼓着的脸还不如做 CG 呢。因为有孩子所以还没弄到离婚那一步，但是这样下去就是协议离婚了。干这一行的，离婚的人确实不少。想让对方理解可太难了。”

这样的故事太多了。

对于这些投入了或想投入这一数字化战场的战士们来说，他们的身后又是什么呢?

第二章 任天堂 VS 索尼之泥沼战争
——将索尼玩弄于股掌的任天堂的魔术商法

☆PS 的畅销多亏了任天堂

在当今家用游戏机的世界里 SCE 的“游戏站”(PS)已经确立了其主流机种的地位。其软件销量已累积达到了两亿三千六百万张。

尽管 PS 是 SCE 这一从索尼总公司独立出去的公司的商品，但其在索尼的比重却很大。据索尼的九七年度决算，游戏相关产品的销售额达到了五十五亿日元，占 10%，营业利润为八亿八千六百万美元，占 22.5%。索尼公司由于 PS 的畅销和日元贬值的影响，营业利润和销售额都创纪录地分别达到了三十九亿和五百一十亿美元（九八年度的业绩受到日元升值的冲击而有所下降）。

但是，这种“游戏带动的好业绩”从某种意义上说是一种讽刺，因为索尼当时进入游戏界并不是那么地积极，真正使索尼决定参与游戏界的是其与一代王者

任天堂的一段纠葛。“独占游戏界”这种任天堂的野望反而激起了索尼的斗志。借用春秋笔法，可以说是任天堂造就了今天的索尼。

让我们回首看一看今天的数字化战士·游戏制作者们战斗的舞台是怎么形成的吧。

☆惨败的索尼 CD 唱机

作为音响载体的 CD 以其大容量（与作为游戏软件记忆媒体的如用于超任的 ROM 卡带相比，容量约为其二百至一千倍）、高生产性（只需对塑料进行压缩）迅速普及。拥有生产专利的索尼和菲利浦很早就开始计划将 CD 不仅用于音乐，而且将其开发为电脑的外部记忆媒体。

现在，由于 DVD 的出现而显得有些黯淡的 CD - ROM 其实自其诞生到现在并未经过很长的岁月，其基本格式正式发表也就是一九八五年的事。

进入了九十年代，相应的硬件才终于问世，即菲利浦的盒式唱机和索尼的配有液晶模拟器和视觉端子的数据式便携机。后来，索尼还开发了配有电脑用端子的数据式便携机。菲利浦的发售时间是九一年秋，索尼则于九二年夏初推出了与数据式便携机同一型号的“CD - Iveiwer”。

但是，这两种机型都不仅价格昂贵而且没有畅销的软件。（索尼的 CD - I 至今仍用于部分商业卡拉 OK，我就知道几家仍在使用的商店。与未获好评的

VCD 相比其性能仍有较大差距）。

最终，CD 机要普及还需要一个契机。

要卖出硬件，关键还是在于其内涵。如果没有人见人爱的内容，不会有人光把硬件买回家里供奉起来。首先必须有声音和图像，其次必须有交互性（消费者也可以通过输入信息进行参与）。符合这样条件的软件只有游戏。即不是什么电子百科全集和美术全集，而是 CD 版的“马里奥”决定着多媒体机器的普及。

☆试图通过硬件开发加入游戏界的索尼

从八十年代初到九十年代中期家用游戏机是“任天堂”的时代。尽管 NEC·HE 推出了“CD - ROM”、世嘉推出了“MEGA CD”，但都无法撼动任天堂的王者地位。世界的目光都集中到垄断者任天堂到底何时发售 CD - ROM 机。此时，索尼抓住了这个巨大的机遇。因为在 SFC 的开发过程中索尼就与任天堂建立了协作伙伴关系。

索尼的考虑是：利用自己公司的技术开发出游戏界的主流机种，以此为契机打入游戏界，使 CD - ROM 普及，最终掌握成为新一代主流的多媒体产业的主导权。

索尼计划以开发超任互换机的形式打入游戏界，决定硬件在索尼总公司、软件在索尼音乐娱乐公司开

发。众所周知，索尼音乐娱乐公司旗下拥有很多知名歌手和名星，是一家占有日本 CD 音乐界大半江山的超级公司。同时，它也是索尼众多子公司中的核心公司之一，也许大家都还记得它的前身“CBS 索尼”吧。

索尼音乐娱乐公司不仅做音乐，还进行任天堂家用游戏机的软件开发，曾是任天堂的众多软件开发公司中的一员。在电脑和游戏机界称这种为硬件公司设计软件的厂商为“第三方”(third party)，即仅次于硬件厂商，游戏专卖店的第三个伙伴。

但是，硬件之雄的索尼是不会满足于这种“第三伙伴”的地位的。

☆任天堂对“兼容机”不屑一顾

索尼非常清楚，硬件的普及是多么地需要软件支持。要想使多媒体机器普及，最好的方法是利用 FC、SFC 极其丰富的软件。即，任天堂游戏机的兼容机

所谓兼容机，原本是电脑界的用语，指能让不同厂商的不同机种使用相同软件的机器。但现在由于“视窗机”的普及，除了苹果机以外已经没有必要介意机器的差别，因此现在已接近死语。

但是，什么“兼容机”、“世界标准”(指无论哪个厂商都能以极低的价格投入生产）这些都与任天堂无缘。任天堂的想法是：“家电业试图通过竞争共存来开发市场，采取相互使用专利权的制度，建立了一种各个

厂商都能几乎同时销售同种机能产品的制度。而我们不这么想。这么多年的路都是我们自己走出来的，所以我们要将自己开发的技术自己产品化。”

总之就是彻底否定兼容性。自己的花园绝对不允许别人踏入一步，这就是任天堂的方针。

不仅如此，任天堂还摆出了一副气势汹汹的架式。有一位曾担任任天堂第三方经营者的老兄告诉我，他们曾经把游戏从 FC 移植到了 MD，结果受到的待遇立刻来了个一百八十度大转弯。以前去京都的任天堂总社时总是被邀请进入豪华的会议室，那以后就被带进一间露出铁管的破屋子。

不难理解，如果把 FC 的软件移植到 MD，产品就失去了差别，就有可能使消费者转入进行低价攻势的 MD 的阵营。“千里之堤，毁于蚁巢”，也许这种想有点过于神经质，但这就是任天堂的体质。

同时，任天堂也严格地遵守着这一准则，即以世嘉为首的其它硬件公司的软件在销售三年内禁止 FC 移植。

任天堂说：“这一规定并没有写在契约书里。”的确是这样，但这已是一项不成文的约定。

对于从第三方收取了大量著作权使用费的任天堂来说，如果把别的公司的畅销软件移植到 FC。不仅能扩大其软件库、取悦用户，软件公司和任天堂也都能得到更大的利益。就是这样，任天堂也要加以限制。

☆被任天堂看中的索尼的硬件技术

索尼试图接近闭锁的任天堂是在超任的发售过程中。

正象大家知道的一样，任天堂的前身是一家制作花札（译者注：日本式的一种扑克牌）和扑克牌的工厂。至今，花札和扑克牌仍在全社的销售额中占有一部分微小的份额。因此，尽管它有着“玩具”的销售经验，但其硬件的开发能力也可想而知了。

任天堂最初开发电子游戏时的合作伙伴是三菱电气和夏普，FC 则是与理光共同完成的。到了超任登场之际，为了打击其它十六位机种，索尼的技术就变得至关重要了。

超任的正式发售是在九零年的晚秋。作为 FC 的进化机种，超任的出现实际上在“高性能电子游戏机”中是最晚的。八七年，NEC·HE 公司推出了“PC—E”，紧接着八八年世嘉推出了 MD。PC—E 作为 8 位机，却有着不逊于 16 位机的色彩和音量，而 MD 更是第一台 16 位机。

对于任天堂推迟高级机种发售的原因有各种各样的传说。但不管怎么说，我想最大的原因还是在于 FC 的依然畅销导致无法判断超任的投入时期。

那一时期，任天堂始终重复的是“决定市场动向的不是硬件的能力而是软件的人气”这样的话。在一九

九零年春发售的某杂志中，刊登了一段任天堂山内溥社长关于 16 位机的讲话。他说：“要是做不出让人觉得好玩、想玩的软件，那再怎么想开拓市场也是办不到的。那种只要性能越先进、位数越高的硬件就一定能卖的好的想法实在是大错特错。所有的人都不会看硬件高兴，人只会在玩软件游戏的时候才高兴。就算把性能从 8 位提到 16 位、32 位，如果做不出能让人更投入的游戏作品，我想大多数人都不会选择 16 位、32 位。”在被问及对于第一部 16 位机世嘉 MD 的看法时，他断定：“16 位游戏之所以一点也卖不动，很明显就是因为软件没有意思。”

我想，他的这番话就是对 PS 等 32 位机来说也是很有现实意义的。

任天堂凭借“俄罗斯方块”的魅力曾一度掀起了便携式游戏机 GB 的销售狂潮，而 GB 却是黑白画面。最近，GB 的人气因“口袋妖怪”再次沸腾。“简单但又有趣的东西才是游戏的精髓”这一任天堂的见解让人不得不信服。

事实上，在山内氏强硬发言的同时，FC 也渐渐显得有些底气不足了，与街机的速度、画面、声音都不分上下的别的高级机种正在渐渐抓住一部分“游戏发烧友”的心。MD 虽被山内社长断言为“一点也卖不动”，但是有一些从街机移植的软件虽然未获得爆炸性的好评，但销量也在逐步上升。很明显，异变已经发生。那

些发烧友的行动实际上是一般用户的心理变化反映。

如果再不认真考虑16位机的开发问题，任天堂很可能就要后悔莫及了。这一点，任天堂也应该认识的很清楚。也许，"游戏机不看性能"是任天堂真实的想法，但既然是"横纲"级，又最晚开发，那"决不能做出半途而废的东西"恐怕也是它的本音吧。

☆令竞争对手不寒而栗的超任的威力

看到超任后最咬牙切齿的大概就要数世嘉了吧。尽管MD采用了16位CPU，但为了降低成本不得不忍痛割去了"回转缩小""PCM音源"等高级性能。而超任恰恰都采用了。

王者。任天堂推出了超任这一消息使整个日本列岛沸腾了。尽管作为玩具，两万五千日元这一价格令人瞠目，但发售前两百五十万台的订货对于一种单一商品可以说是空前的好评了。

正在一点点积攒人气的其它公司的产品一下子都被吹到了九霄云外。支持超任高级性能的正是索尼的技术力量，因为担当技术核心部分的为现任SCEI的开发负责人——久多良木健。(注：99年春天接任SCEI社长)

任天堂与索尼通过16位机建立了相互信赖关系，以此为基础，双方于八八年开始了有关CD-ROM机开发的会谈，签定合约据说是在九零年一月。两家公

司的蜜月期好像还将持续很长一段时间。

然而，这种关系却因任天堂的背信而出人意料地终结了。

索尼发表其CD、卡带一体型超任兼容机的试作机是在九一年夏初的芝加哥家电展上，机名为"游戏站(PS)"。第一部PS可兼容超任卡带，同时又可以使用名为"超级disc"的CD-ROM，还可安装与超任相同的周边设备。不光游戏，它还可对应各种多媒体娱乐功能。

☆整垮索尼?!任天堂变心了

就在发布PS的第二天，索尼接到了一个突如其来的消息：任天堂竟与同样有CD-ROM专利的菲利浦签定了商业合作协议，任天堂的CD-ROM机将与菲利浦共同开发。这个协议发表的记者招待会也同样在这次的家电展示会上。

在索尼看来，任天堂的这次变心实在是太突然了。就好像在众目睽睽之下婚约对方突然毁约一样，没有比这更屈辱的事了。

两家公司的关系也随之降到了冰点以下，几乎是不可能修复的。

但在世嘉推出CD-ROM机"MDCD"后，事情好像又发生了变化。

九二年一月。

索尼再次表示有意发卖超任的兼容机，任天堂也宣称将与索尼协力开发搭载 CD－ROM 的游戏机。

九二年春。

索尼 USA 旗下的软件公司宣布了与世嘉美国法人的提携关系。如果想一想现在世嘉与索尼的关系，则不免有一些讽刺意味，对这次合作，被称为“玩具界贵公子”的世嘉美国法人代表汤姆·卡兰斯基在接受记者采访时曾高奏凯歌道：“我们将与索尼的艺术家们联手。尽管在 PC 界有许多关于多媒体的讨论，但我们并不只是‘纸上谈兵’。而是要实际做出东西并卖出去。”最后，他还这样加了一句：“独裁的时代已经终结！”很明显，这是向任天堂的挑战。

据说，这次提携是索尼对任天堂背信行为的报复。但与世嘉的兴奋不同，索尼的反应却是十分暧昧。为了照顾任天堂的感情，索尼首脑在提携关系发表前曾给任天堂山内溥社长写过一封信，内容大致是：“这只是软件公司与游戏机厂商缔结的普通契约，对与任天堂的关于 CD－ROM 机的合作没有任何影响。”

同样有消息说，索尼与任天堂基本合作的修改工作已经完成，关系的修复告一段落。

九二年十月一日。

《日经新闻朝刊》刊登了这样一则新闻：任天堂与索尼共同开发 CD－ROM 兼容机，任天堂将于来年八月发售。几乎同样的新闻还可以在《朝日新闻朝刊》上

看到。无论哪家报社都是像报道明星的婚礼一样以祝福的口吻盛赞着任天堂与索尼的“卿卿我我”。

然而事实又如何呢？此时的索尼已经决定无限期推迟“PS”的开发，索尼音乐娱乐公司的软件开发小组已经解散了。

☆“作不出软件！”索尼的焦急

还不知道婚约者已另有新欢时，索尼不仅进行了硬件开发，同时还在进行相应的软件开发。

此前的索尼已经有索尼音乐娱乐和文艺索尼等子公司参与了很多软件的开发制作。也许是由于其嫌恶玩具的体质，索尼一直是通过代理人进行代理开发。缺乏热情是其未制作出大作的原因。但是这次的索尼可与以往不同，以索尼音乐娱乐公司为中心组成了一个开发小组，并投入了巨大的资金。

这时的任天堂一边与菲利浦推进合作关系，一边还在准备从背后捅索尼一刀，使“PS”被扼杀在摇篮中。

索尼与各大“第三方”软件公司联系，希望它们能够帮助制作“PS”用软件。但是此时，任天堂的“圣旨”已经传了下来，因此没有一家大软件公司敢接受索尼的请求。

就是在这样的条件下，索尼音乐娱乐公司坚持进行软件开发。“PS 计划”的负责人由号称实力 NO.1 的

音乐制作人氏担任。尽管有的相关人员不无讽刺地批评："他对游戏一窍不通，害得我们费死了劲。不过也难怪，他是给山口百惠作音乐的嘛"，但从这里也可以看出，这下索尼音乐娱乐公司是动真格的了。另一方面，起用顶级人材也说明这项计划的资金之巨额。

当然，方法与以往相比并无太多变化，即通过代理人委托相关的软件设计人员。这是因为公司内部懂一点游戏的人可以说是"皆无"。就连主程序设计师也起用的是临时人员。

但是资金是绝对充足的，这样就可以召集一批超一流的人材。其中，包括曾制作了 PC 初期游戏杰作"ZONE"、"MOON BALL"的有"3D 演算天才"之称的马克·富林顿氏(日本人)。

☆制作费高达五亿日元的"幻之软件"

以马克为中心，"PS" 游戏的第一弹《フォルテッサ》的开发工作紧锣密鼓地展开了。

制作器材上也投入了大量的资金。先引进了此游戏开发的专用CG 制作机，接着又购买了电影胶片的连续模拟转换机，光工作平台就新置了数十台。

索尼音乐娱乐公司仅在此软件上就使用了五亿日元，20 人的小组奋战了 1 年才终于完成。可惜的是，由于"PS 计划"的中止，《フォルテッサ》最终无缘与广大玩家见面。但据亲眼目睹过这款游戏的相关人员介

绍，如果《フォルテッサ》那时能投放到市场上，那么从那以后的所有游戏都将一下子达到现在的水平。更有一位当时参与制作的设计者以怀念故去恋人的语调对我说："就算有人为《フォルテッサ》这一个游戏而特地购买主机，我想也是可以理解的，打个比方，就好像能在家进行迪斯尼的明星之旅一样。"

据说《フォルテッサ》的完成版社内用 DEMO 使用了星球大战的主题曲作为背景音乐。我想，开发小组的成员们一定是在雄壮的奏鸣曲中怀着紧张的心情公布这个作品的。

☆将索尼玩弄于手掌中的任天堂的阴谋

索尼与任天堂间的攻防战大致持续了半年时间。在这期间，原本与索尼约定了合作关系的"第三方"软件公司也都相继溜走了。

真正决定了索尼的失败下场的是，任天堂已与菲利浦合作完成了 CD－ROM 机的试作品。

CD－ROM 机本应由索尼开发并供给任天堂，但是任天堂一句话也未说就自行决定与菲利浦合作。不仅如此，还不许"PS"兼容任天堂版的 CD－ROM 机。也就是说，"PS" 只可以使用超任的卡带部分，不能使用 CD－ROM 部分。

只要任天堂的 CD－ROM 机一发售，那么一定会有丰富的软件，这些软件却不能用于"PS"。

又有谁会买那样的机器呢？就算《フォルテッサ》再优秀。即便是有能力购买一体型机的人，恐怕绝大多数都是先买超任，然后再等待任天堂的附件吧。

☆崩溃的"PS"计划

此时的索尼就好像是被捅了的马蜂窝一样乱成了一锅粥。

简直是一场恶梦！

每个游戏都需要专门的转换器，天方夜谭！这样的话还能叫兼容机吗？首先成本就会很高。就好像给 MD 装上转换器玩超任软件一样。有这么做的人吗？

这样一来，索尼就不得不撤销"PS"计划

索尼音乐娱乐公司在《フォルテッサ》之后紧接着又制作了一款由斯皮尔伯格同名电影改编的游戏《HOOK》。必须发售，因为不光制作费用，索尼还交了大量的版权税。负责者只好含着眼泪将其交于超任发售。本应作为 CD－ROM 出现的《HOOK》在卡带上发售就不得不忍痛割去 CG 画面，给人感觉就像跑了气的啤酒，再加上索尼在软件界的无名，因此发售完全失败了，连 5 万份也未卖出。

Macrintosh PC 用游戏的大作《スペースシープ・ワーロック》也预定将移植到 PS 上，作者约翰・斯潘还为此事曾多次来到索尼音乐娱乐公司。另外，当时的人气漫画《沉默的舰队》也被列于计划之上。索尼计

划由哥伦比亚电影公司将其改编为电影，并在电影上映前后进行游戏软件的发售。

最终，由于 PS 计划的撤消，索尼音乐娱乐公司损失的金额不下 15 亿日元。

"对于索尼来说 15 亿根本不算什么损失，只是一次实验罢了。"听说有的索尼的领导这么评价。但考虑到当时家电业整体不景气，这么说我想只不过是顾及颜面罢了。

就这样，任天堂为了保住自己的市场而使出的这招必杀技从根本上动摇了索尼的多媒体战略。

索尼音乐娱乐公司当时租借的青山双塔大厦的三层。

谁能想到，现在没有桌子，撒满纸屑的屋子，竟然是当年为了"PS"计划众多顶级设计者出入的梦的战场呢？

☆看错索尼真正实力的任天堂

当索尼与任天堂的关系正处于"剪不断，理还乱"的状态时，任天堂发布的发售兼容机的新闻在日本和美国都好像"一石激起千层浪"，不仅任天堂，就连索尼也收到了数不清的问讯电话。

但是，随之而来的就是索尼方面传来的愤怒的声音。十月一日新闻的提供者完全是任天堂，十四日的新闻也是以美国任天堂在当地发布的消息为内容写成

的。这样，无论哪个消息都是任天堂在没有与索尼打任何招呼的情况下单方面发表的。

任天堂这么做的目的到底是什么呢？一些了解内情的人告诉我，任天堂采用的是牵制竞争对手公司的"操纵信息"战术，即在 N64 发表前也有所耳闻的他社牵制的常套手段。

美国任天堂透出口风的十月十三日正是世嘉 MDCD 在美国的发售日。这么做，一方面可以使话题不集中在彼方，另一方面等于是告诉消费者"我们公司将推出性能更好的机种，现在买别的公司的产品可是要吃亏的哟。请大家再等待一阵"，不仅可以提高自家产品的期望值，还可以使他社产品的销量下降。

任天堂在超任时代也使用了这一策略，一边说"游戏的娱乐性与硬件性能没有关系"，另一边却在世嘉的 MD 发售日公布的一个月后发布了超任的发售日期。但是，世嘉在发表的同时还对外公布了 MD 的规格样式，而任天堂这么做却是在一年以后。这时的任天堂，已对 MD 进行了彻底的分析研究。真正发售，却是又过了一年。"操纵信息"是任天堂的老把戏了。

MDCD 发表后，九二年一月的"关系修复报道"也极有可能是世嘉的牵制策略。很明显，那时任天堂已没有诚意与索尼的"PS"计划进行合作，但是索尼与十月不同，仍然被蒙在鼓里。明知如此却仍面不改色地将索尼卷入假发表中的任天堂可谓"心黑手毒"。

在十月的新闻发布会上，索尼大概也察觉到了任天堂的用心，以强硬地口吻指出："连兼容机的规格样式还未达成一致，就在这个阶段发布事实上不可能的发售时间，你任天堂这么干我管不着，但为什么要使用索尼的名字？"直到这以前，索尼对这位生意上的老客户、拥有巨大软件资产的游戏界的垄断者任天堂采取的都是小心翼翼的态度，这时终于不得不撕破脸了。

面对被激怒的索尼，任天堂的回答显得游刃有余："出不出兼容机是你索尼的自由。"对此，索尼虽未正式宣布中止超任兼容机计划，但表示"PS 问世的可能性几乎为 0"。

可以说，到了这时任天堂"搞垮 PS"的阴谋算是大功告成了。

但是，任天堂错误地估计了索尼所拥有的真正实力。

现在，在游戏界 PS 已成为了事实上的"主导机种"。索尼的这个计划正是从任天堂的单方面毁约开始的。

第三章　PS 的明与暗
——侮辱了索尼的任天堂的大误算

☆点燃游戏机战争导火索的松下的失败

一九九四年三月十一日。

第三次游戏机战争的导火索由一个谁也没有想到的企业点燃了。家电业的巨人——松下电器产业公司推出了 3DO“REAL”。

一位曾参与 3DO 计划的松下电器的职员告诉我：“由于我们公司的体制”是事业部制，所以计划进行只能半途而废。最终，负责 3DO 计划的松下交互事业部被取消了。在大松下取消事业部可以说是特例中的特例，即便像灯炮、熨斗等被认为是很“古老”的商品，相应的事业部也没有取消，而是以新型电灯和无线熨斗等形式复活了。

松下内部的原 3DO 计划的成员现在大多已离开了公司。他们由于参与了游戏这一高风险、多变动的行业而不幸成为了牺牲者。

事业部制是战后松下首先采用并取得了成功的，其它很多企业也都模仿松下相继采用了这一制度。它的最大特点是一个部门像一个公司一样独立运作经营，这样可以让出相当一部分的权限，到目前是一个非常有效的机制。不过，各事业部也被套上了一些枷锁。为了防止可能出现的滥用权力等不正当行为，总社向每一个事业部都派遣总社经理部门直属的“经理部员”。这样以来，就导致各部只被允许一些“常识性”的判断。

价格是第一个问题。借某游戏设计师的话就是“到底不过是卖家电的”。最初的预定售价为七百美元，而这正是家电公司爱定的价格。新产品“一台低于一千美元的话就可以在家庭普及”这一神话在家电界可以说是一个常识。

设备中最高价的 CD－ROM 驱动器在当时售价约为一百美元，再加上 CPU、手柄及机箱，以及开发费、流通费、利润等，七百美元可以说也不完全是漫天要价。现在 DVD 的建议零售价也在七百美元左右。

松下指出：“我们认为游戏机、电脑、多媒体是各自不同的商业领域。”但是，多媒体的核心只有游戏。“扩张性”等让人一头雾水的性能即便能作为附加价值，但绝不是卖点。

以事业部为主体的运作方式和必须首先考虑与其它商品的平衡性的“松下流”观念，对游戏机这种赌博

性很高的商品是不适用的。

☆3DO 导致软件公司堕落?

尽管 3DO 点燃了次世代机战争的导火线，但已“不战而败”了。给人的印象是“自己就摔了”。

这里的主要原因在于最初价格政策的错误和未能开发出有魅力的软件。借用山内社长的话就是:“没有消费者为了硬件而购买游戏机，都是想玩软件才买的。”

当然，松下也考虑到了软件这一点，不仅如此，还投入了连当时的任天堂和世嘉都无法相比的顶级开发设备。但是光这是不够的。正像人们所说的，必须有一盘“让人从心底想玩”的游戏，只要这样一个好的开端是不成问题的，紧接着，其它软件公司也就会相继开发一些“畅销”软件。有了这样的良性循环，可以说主机就成功了。

让玩家从心里想玩的游戏称为“Killer type”，而在 3DO 计划中没有发现拥有这种吸引力的软件。3DO 把宝押到了《侏罗纪公园》和《チキチキマシン》上，但是看一看游戏界的现状就可以知道，凡是根据电影和小说改编的软件，除了一点“轰动效应”之外，没有什么真正的大作。而《チキチキマシン》更是由于经验不足而一再推迟发售。

也许，松下应当从一开始就和 NAMCO 等“对任天堂心怀不满”的大软件公司联手吧。

正如松下电产指出的那样，“3DO 的计算、绘图速度是现在的 16 位机的 50 倍，游戏动画更加流畅、真实，这就是‘REAL’这一名称的由来”。可以看出，松下确实为了这台主机费了一番功夫，但总给人一种过分考虑“多媒体的扩展性”的印象。

作为一种消费性商品，在限定的价格中把钱投到何处是关键问题，太贪多贪全的话反而会导致一无是处。如果当初 3DO 不为“多媒体”这一名称所束缚，而是将其游戏化，让人在玩游戏时感觉“太棒了!”，那么情形可能就大不一样了。这个也要那个也不肯放弃，终于导致性能高不成低不就，无法“使画面高速运动”。

下面也是山内社长的话。

“什么才叫做好的硬件呢?必须是能让软件设计者在看到画面的瞬间激动得颤抖不已，燃起其设计欲望的硬件。”

当初的 FC 正是这样。哈德森的经营者工藤兄弟在百货店看到 FC 后，毫不犹豫地决定将公司的所有资产投入软件开发中。据说当时哈德森的金库里只剩下几枚十日元的硬货了。

3DO 既不具备能刺激设计者的高性能，也无法使挑剔的玩家感动。给人的第一印象既已不好，“第三方”也就没有给 3DO 提供什么像样的软件。别说“分担

一半设计费"了，松下电器除了找到有实力的"第三方"并全额出资企画，制作以外，那时已别无它法。

我知道那一时期的松下3DO事业部（正式名应为交互式媒体事业部）上下一心拼命地工作，但下面介绍的情况的却也是事实（虽然很残酷）。

在某媒体技术相关人员的聚会上，刚为了3DO开发完软件的某软件公司的社长是这么说的："绝对不能与3DO的软件沾上一点关系。"他的理由是"公司会堕落的"。因为"给3DO开发软件条件又好又不用担风险，这样就失去了拼命努力的精神和创作大作的欲望"。尽管他也是半开玩笑，但从这些话我们也明白了3DO之所以没有"必杀软件"的原因。

☆打倒任天堂——竞争对手的攻击开始了

一边是苦战中的3DO，同年十一月二十二日，万众瞩目的土星登场了。

第二天，作为PC－E后继机种的PC－FX也开始发售。同时，它也可以用于电脑的best seller 98系列的周边配件。稍稍在此以前，某电脑销售公司的干部用调侃的口吻预言："NEC将要出一个非常有趣的机器，只能玩98用的美少女游戏软件。"最后看来，他的话是完全正确的。

同年十二月三日，传闻中的"索尼·游戏站"终于开始了发售活动。

在美国，和世嘉的"创世纪"（MDCD）齐名的"美洲虎"也在八日在日本登陆了。作为世界上第一台64位机，它的出现颇受注目。

☆索尼的学费没白花

索尼计算机娱乐公司（SCEI）正式成立是在九三年的十一月十六日。最初的SCE并没有像人们想像的那样，利用索尼的技术和名字来"靠游戏赚一笔"。

正像我们看到的那样，和松下电器不同，索尼与游戏机早已结下了不解之缘。在受挫的第一次"PS"计划中，索尼已交了一大笔学费。

在索尼，最早把目光投向游戏的人是发明丸山疫苗的丸山博士的儿子丸山雄茂。早在八十年代中期，丸山就已是进行游戏开发的CBS索尼（现SMI）中的一员文艺索尼的音乐导演了。丸山对游戏软件感兴趣源于他有一次从百货店获得的赠品——一台FC。从那以后，文艺索尼就成为了任天堂的"第三方"，并使用索尼旗下的TMN（小室哲哉当时创立的摇滚乐队）制作了游戏软件。由于TMN的人气，软件也创纪录地卖了二十万份。但是从那以后却一直在走下坡路。

在文艺索尼的带动下，SME也相继推出了一些游戏作品，但结果却总不尽如人意。这主要是由于当时游戏的主要购买层是十多岁的少年，而SME的作品距这一年龄层的口味有一定距离。

在另一方面，索尼在技术方面也有了划时代意义的发明。索尼信息处理研究所开发出了能对图像进行数字化处理，使其一部分扩大、缩小，或同时变化的新技术，并将其提供给了电视台。自然地，不仅作为放送手段，能否将其应用于市场销售的商品中这一想法也相应地诞生了。最适合的，当然就是"游戏机"了。

这一技术的开发小组的组长就是现 SCEI 的开发负责人久多良木健。当时，他还不到 30 岁。

于是，就出现了我们在上一章看到的：索尼有了利用 CD-ROM 技术开发游戏机的机遇。最终，在与任天堂的合作这一机遇也失去了方向性。

☆再次进军游戏界：索尼胜券在握

"PS"计划一度失败。但是，索尼并未因此而放弃。"我们不做任天堂的兼容机，做索尼自己的游戏机不就行了。"发明了超任的缩放技术并成为"PS"计划中心力量的信息处理研究所年轻的久多良木和他的同伴们是这么想的。尽管他们因"PS"计划的中止而陷入了很困难的境地，但仍坚持邀请在文艺索尼负责游戏开发的丸山。

虽然丸山在游戏软件上也未获得成功，但他做的摇滚乐却大受欢迎，业绩超过了母公司 CBS 索尼，由此晋升为索尼音乐娱乐公司的专务。被久多良木的热情所感染，丸山也一起去说得索尼的 CEO(最高经营

执行者)大贺典雄。面对丸山与久多良木，大贺也被他们所打动，对制作独立规格的游戏机说了"OK"。不过作为条件，必须"在索尼之外干"。

大贺自己就有着使 CBS 索尼在索尼总社以外获得大成功的经验。而且，因采取了"事业部制"而失败的松下 3DO 也是一个很好的反面教材。

所谓事业部制，就是指企业的各部"像一个独立的公司一样自主经营"。但是，由于怕它们滥用权力，各部的经理直属于总社。这种做法在公司开拓市场、扩大份额的时期能够保证大的方针不错，取得了很大的成功；但在需要果断决定的现在，事业部制可以说已有些落伍了。特别是像游戏这样具有"赌博性"的行业，更需要及时做出判断。

松下之所以无视超任的价格而制定了 3DO 的售价，还是由于"靠硬件赚钱"这一"常识"在作怪。然而松下没有想到，在游戏界甚至可以免费赠送硬件而单靠软件赚钱。土星和 PS 在发售时，高性能的 CPU 和 CD-ROM 驱动器的原价控制在了二百美元左右。3DO 的预售价为七百美元，算上原价、开发费，对于一种"家电产品"决不算是一个"过分"的价格。"事业部式"的想法极易被"卖电器的"所特有的思维模式所束缚。

不过，在"早上一睁眼就变成了个大款"的另一面，就是"起床后发现根本就卖不动"。这可能是软件、特别是游戏软件业特有的现象吧。

领到了"圣旨"后，久多良木就在丸山的协助下一步步地开展了准备工作。在索尼总社中也有表示支援久多良木、丸山联合军的人，他就是总社经营战略担当部的德中辉久。

☆说服"第三方"

"没有软件就没有硬件"这一道理索尼早已铭记在心。特别是作为经营战略的中心人物，德中认为"一切在于软件是否充实"。

当年FC之所以能产生巨大轰动，除了任天堂自己开发的人气游戏《大金刚》外，还分别从电脑游戏软件移植了哈德森的《ロードランナー》，从街机移植了南梦宫的《メビウス》。接下来，又有艾尼克斯的《勇者斗恶龙》系列、史克威尔的《最终幻想》系列等原创软件的相继诞生。就这样，从FC到超任，任天堂王国能常胜不衰的秘诀在于其"一硬多软"的战略。

换言之，就是需要保持良性循环。做不到的硬件其下场就是"死路一条"。在录像机大战中，无论谁都承认索尼的"β制"与松下的"VHS"相比在性能上要高出一筹。但结果呢?还不是在市场动作上斗不过松下，无法形成良性循环而被市场所遗弃吗。

首先，必须在起始阶段推出让人"无论如何都想玩"的"必杀软件"。尽管索尼也在积极地投入软件开发工作，但无论如何都是必须有外部的帮助。于是，德

中就开始考虑:什么是现在"第三方"所最为不满的呢?结论是:3D表现与流通。于是，营销方针便定为:我们将制造易于表现3D的主机，对流通也将进行改革。但是，"第三方"的反应却非常冷淡。

由于第一次"PS"计划的失败，"第三方"总有一种"又来了"的感觉。而且，如果表示可以同索尼合作，那么一定会使游戏界的霸王任天堂不快。事实上，尽管"第三方"都对任天堂从制作到流通的指手画脚表示不满，但在这一体系下享受繁荣却也是事实。最后，也由于3DO的失败，游戏厂商都对索尼松下有一种"终究是卖家电的"的想法。有的吃惊地说:"我就不说什么了。就劳驾你们适可而止行么?"还有的表示:"你们什么时候卖了三百万台什么时候再来吧。"

尽管拼命地解释久多良木小组所开发的3D性能是多么地优秀，但怎么也无法获得理解。要掌握3D技术，对于软件公司来说既费时间又费钱，因此说"2D就足够了"的人也很多。

曾几何时，当CD登场时，那些拥有LP这一成熟媒体的软件(音乐)公司也都表示出了疑虑。同样的事情现在在游戏界也发生了。

在这样的环境中，终于有一家企业愿与索尼合作了，它就是街机游戏的大厂商——NAMCO。

☆NAMCO从任天堂转投索尼的内幕

NAMCO是在街机上最早实现3D画面的游戏厂商。正因如此，它才对久多良木等的技术表示了理解。但不可否认的是，NAMCO转投索尼还有其更深刻的原因。

南梦宫可以说是FC帝国的功臣元老了，FC初期的大作《セビウス》就是出自NAMCO之手。但是，NAMCO也是对任天堂最为不满的公司之一。

对FC的"第三方"，任天堂进行了一系列的规定和限制，如"一年不得开发超过三个游戏"，"卡带的制作必须由任天堂负责"等。同时任天堂允许最早加入"第三方"的厂商可以不受上述规定的限制。但是，当硬件由FC变为超任后，任天堂就准备取消它们的这种特权了。

由此，NAMCO与任天堂就打起了官司。最终，这场官司还是以NAMCO的彻底败诉结束了。据说，性格刚烈的中村社长气得直跺脚，险些把有"PACMAN大厦"之称的总社大楼社长室的地板踩破了。

随后，NAMCO的美国子公司"アタリ・ゲームズ"又与美国任天堂围绕任天堂未认证软件销售的独止禁止法、"アタリ・ゲームズ"的子公司"天元"与美国任天堂围绕人气软件《テトリス》的游戏版权问题接连展开了诉讼。可以看出，在两个公司之间存在着许多争执，而最终的结果都是任天堂获胜。"憎恨任天堂"的感情是不可避免的。据说，NAMCO还曾偷偷地

制作盗版软件并卖给经销商。

尽管如此，NAMCO也不甘心投到街机霸主世嘉的旗下。它也曾数次进行了自己开发硬件可行性的研究，最终也未有结果。这样一来，索尼的媚眼对南梦宫来说可谓恰到好处。

☆3D有人气，索尼、世嘉获益

答应与索尼合作的游戏厂商除了NAMCO外还有"Artdink"。然而事态的变化却从一个意想不到的方向开始了。

NAMCO在街机上的竞争对手世嘉终于完成了3D基板"MODEL 1"的开发，并于九三年八月将3D格斗的始祖、有里程碑式意义的《VIRTUA FIGHTER》(《VR战士》)投放市场。"一石激起千层浪"，3D迅速地成为了街机的主流。一旦适应了3D多彩的表现，消费者就很难再回到2D上来。

像《VR战士》这样的格斗游戏原本主要在街机上出现，自从卡普空的《街霸2》移植到超任上并大获成功后，格斗游戏也成为了家用游戏的一个重要部分。如果把在街机上极有人气的《VR战士》移植到世嘉的新游戏机，那么无疑对新主机的销售具有极大的推动作用。家用机的3D化趋势已不可避免。

当大多数软件厂商意识到"3D才是方向"后，索尼接到的咨询一下子就多了起来。

尽管非常具有讽刺意味，但以德中为首的索尼开发人员终于由此大大加深了自信。

☆万众瞩目的次世代机

索尼“重出江湖”的消息不胫而走。

一九九三年十一月十六日，SCEI终于成立了。与当初看任天堂眼色行事的“PS”和松下的3DO不同，这次的索尼进行了充分的准备。新公司SCEI由索尼总社和SMEI(索尼音乐娱乐公司）分别各出资50%建成，社长也由当时SMEI的小泽敏雄会长担任。SMEI是由索尼现会长大贺典雄一手搞起来的，而小泽则是大贺的左膀右臂。他继任社长后，使SMEI成长为日本第一唱片公司。公司初始时以软件出身的人为中心，这本身就雄辩地说明了SCEI的性质。

硬件是在以索尼木更津为中心在索尼的工场制作，软件则在SCEI的制作中心开发，这就是索尼游戏工业的体制。

与此同时，不光是游戏杂志，就连一般的媒体也都开始了对新型家用游戏机的预测。

32位RISC芯片的使用使全动画成为了可能，而不逊于工作台的3D引擎则能够完成大量多边形的处理工作。新技术的出现带来了一个新的游戏时代。各媒体纷纷预测新主机的发售价，发售台数及外形轮廓。游戏迷们都仿佛“沸腾”了。

期待中的索尼新主机暂名为“PSX”。从“PS”二字，不禁使人联想到胎死腹中的任天堂兼容机“PS”。当作为参考画面的3D多边形赛车的向量贴图照片公开后，游戏迷们对“PSX”的期待度也越来越高。

九四年十月二十七日发布会终于召开，到场记者达五百人。

可以说，一九九四年的年末是媒体纷纷关注次世代游戏机战争的一段时期。

☆发售同时即出现断货、PS闪亮登场

在此以前，游戏界并不太重视电视广告，而SCEI则以铺天盖地的广告为PS的发售铺平了道路。

“1! 2! 3!”发售日定于十二月三日，广告也自然喊起了口号。

发售日当天，秋叶原的很多商店前都排起了长龙，有的24小时商店则不得不将开店时间改为八点。虽然场景不如FC和超任发售时那么地火爆，但绝对是一个“开门大吉”。第一天准备的十万台被一抢而空，因没有预约而买不到的则大有人在。

售价三万九千八百日元，这与任天堂的机器相比的确要高许多，但对于一个家电公司来说，能把价钱降到这种程度已实属不易。另外，如果买一台超任再加上一个CD-ROM驱动器和附加设备的价钱，也差不多要这些钱。

即使万一任天堂慌忙将与菲利浦共同开发的超任周边机器投入市场，其售价也绝不可能低于两万日元。这样的话，就完全可以应付了。而且 PS 的软件又比超任便宜五千日元(超任卡带的售价为一万日元)。主要是由于在开发费用相同的情况下，CD－ROM 只需将塑料压刻即可制得。而卡带则需要使用 IC 芯片，成本上 CD－ROM 比卡带占有绝对优势。

对于价格的设定，SCE 是这么解释的："价格绝对不能超过五万日元，最理想的是免费赠送。软件价格绝不能超过一万日元。五千日元的定价既可以让用户能大量购买，畅销的话也能让设计者有钱赚，我们也有利可图。于是，如果买两张软件的话需要一万日元，五万减一万，因此主机定为三万九千日元。"

NAMCO 的《山脊赛车》因其良好的车体重量和操纵感而获得了玩家的压倒性支持，成为了 PS 初期的"必杀软件"，其重要性不亚于《VR 战士》。

可以看出，索尼的初期阶段已开始形成了良性循环，这就为日后与土星的争霸战打下了坚实的基础。

☆索尼的威力：开拓自己的流通领域

在德中提出的索尼与以往游戏界的差别中，除了 3D 表现外，就是"流通"。

由于游戏业一直以来是以百年老店任天堂为中心发展起来的，由此流通领域也延续了"玩具流通"这一

日本式的传统的流通路线。大的批发商大都聚集在浅草桥一带，其中从江户时代就开始经营的老店也不少。这样以来，不受习惯支配反而是不可思议的了。

在这种古老的流通组织的完全支配下，本应采取开放式经营的电子器械市场被任天堂引入了一套封闭的系统。

作品的审查。任天堂规定一个软件公司一年制作的软件最多不能超过三份，还制定了一个完全委托(由任天堂)的卡带制作制度。在硬件及流通都十分集中的垄断情况下，任天堂可以要求所有的"第三方"都必须遵守这一体系。

任天堂之所以一直强制执行这一体系，据它说是为了保证"良好的软件供给系统"，即是"为了消费者"。确实，如果趁着"游戏热"而一哄而上的话，就很可能使买到滥作的消费者有一种上当受骗的感觉，最终导致真正的好游戏也卖不出去。任天堂曾经开发出了一种合手表及简单游戏为一体的"游戏表"，市场需求空前巨大，但好景不长，由于其它公司也陆续推出了相似的产品，这座"宝山"一下子就崩溃了。对软件进行管理确实是回避这种结果的方法，可以防止消费者为一些"狗屎作品"浪费金钱。

但是同时，这一系统也保证了任天堂自己可以不负任何风险地获得极高的收益。

SCEI 既没有选择在任天堂支配下的玩具流通，也

没有选择已被证明是失败的家电流通，而是决定与小游戏专卖店直接联系。

CBS索尼时代的索尼音乐娱乐公司在唱片流通中就曾有通过使用CD这一新型媒体并引入“Sound of silence”而一举打破既往流通习惯的经验。对于CD－ROM也是采用同样的方法，从制作、包装到发送、搬运，所有的条件都已具备。PS的软件营销完全采用了在SEM使用的CD营销方法。

☆被小专卖店、软件公司所厌恶的任天堂的营销法

在FC和超任的流通过程中最引起争议的莫过于“捆绑式”销售了。所谓“捆绑式”，就是指批发商向小专卖店、小专卖店再向消费者销售人气软件或主机时搭配上一些没有人气的软件的做法。由于卡带本身的制作就需要花费时间，因此一般都采用“预计销量生产”的做法，必须一次卖光。这样一来，软件生产就好像赌博一样，押错了宝就会产生大量的积压，而处理积压的唯一办法就是“捆绑式”销售。

而SCEI是这样对专卖店说的：“您觉得能卖多少就定多少，一旦全部销完，我们负责再给您送去。”这样做，就使游戏也能像一般的商品那样按照需要来生产。这对于有把握生产出畅销软件的大公司来说虽然无关紧要，但对那些小公司却是极具魅力的条件。这

是因为一般最初生产大量的软件必须投入巨额资金，如果采用索尼的这种方法则可以控制初期份额，这就使没有太多资金的厂商也可以加入到游戏开发的行列中来。

此外，任天堂还在它的那套管理系统下渐渐提高了一般游戏公司参与游戏业的条件。进入64位后，任天堂从以前的“第三方”软件公司中只挑选出有实力的公司，称为所谓“第二方”，只允许“第二方”参与64位机的软件开发。

这样，为PS制作软件的公司渐渐地多了起来。有不少公司一直只是为一些有财力的大公司开发软件，而现在则可以堂堂正正地成为“第三方”了。

当然，这种流通方式并不是受所有厂商的欢迎。有的厂商和设计师因初期份额过少错失商机而离开了PS的阵营。由开发《D之食卓》、《异灵》等独特风格游戏而闻名的饭野贤治就因不满这种初期份额而率领其开发小组投奔到了土星的阵营(不过，世嘉最近也开始模仿SCEI的体制)。

另外，由于索尼强制规定软件的售价，导致了公正交易委员会的介入。

但不管是好还是坏，“成为问题”本身就表明了PS已被社会所接受。近十年来，提供话题的一直是任天堂。成功既有光明也带来了一些黑暗，这是不可避免的。在软件政策上，SCEI果断地采取了以两千八百日

元的价格重新发售那些已成为古典游戏的明智决定。据说,“当价格突破三千日元大关时冲动购物的人就会增多”。不仅如此,这样做的话对那些因可以买到过去名作而决定成为PS用户的消费者来说真可谓是一个福音了。

——PS的突击开始了

☆艾尼克斯、史克威尔加入PS阵营

在PS推出不久,SCEI曾这样表示:“如果像艾尼克斯和史克威尔这样的厂商能加入到我们的阵营中来,离成功就不远了。”

但是,SCEI使用的是“这样的”这一字眼。因为在当时,即使是神宣布FF和勇者斗恶龙系列出现在了PS上,无论谁也都会认为“神偶尔也会开开玩笑吧”。

游戏界就是这么地变幻莫测。

以开发RPG这一最适合家用机的软件而发展起来的艾尼克斯和史克威尔,可以说是支撑着任天堂神话的擎天柱。连它们也都加入了PS的阵营,可以想像,说当时PS“席卷”了整个游戏界也不过分。

艾尼克斯的福岛社长经常说的是:“我们并不局限于任天堂,我们的方针是向最畅销的硬件提供软件。”人们都说,不仅是SCEI,就连史克威尔也劝说艾尼克斯(加入PS阵营)。不管是真是假(以史克威尔为中心创建了デジキューブ公司,艾尼克斯也出资),福岛的

一次讲话可能才是本意:“新年伊始我们就召开了最后一次会议,听取了堀井雄二的意见,这才最终决定(加入PS)。”可以看出,艾尼克斯直到最后还在PS与N64之间徘徊。看到在去年年底的商战中N64并无增长,这才最终选择了PS。

比起艾尼克斯,史克威尔则是更主动地选择了PS。也正是它的选择给PS带来了更大的革命,成为了PS压倒竞争对手的原动力。

☆自认为“没有任天堂就没有软件公司”的任天堂的误算

任天堂与史克威尔共同开发了《超级马里奥RPG》,在前年的展示会上还把这一超任游戏与《超级马里奥64》一同展出,而且据说与N64共同发售的软件为《超级马里奥64》和《最终幻想》的新作。

任天堂宣布,在“N64”发售时只允许一部分大软件商加入,它们称为“第二方”。此时,人们脑海里首先闪过的名字大都是艾尼克斯和史克威尔。

某杂志是这样说明的:任天堂的战略有如磐石。尽管超任已是昨日黄花,但在推出了《马里奥RPG》和《超级大金刚2》等人气软件后还是可以与索尼和世嘉的32位机有一博。此时,再在N64登场的同时推出《超级马里奥64》,使N64人气上升。最终,以《最终幻想》系列一剑定乾坤。

不能为N64开发软件的厂商一边梦想成为“第二方”一边继续为超任开发软件,因此超任的商品价值也不会消失。“在N64的面前，32位机就好像当年的PC-E和MD,将被打得落花流水”。

然而,这个战略只不过是任天堂的一厢情愿罢了,成为“第二方”对软件公司本身并没有任何的好处。

某游戏和电脑软件杂志的一名资深记者是这样解释史克威尔离任天堂而去的理由的。

“史克威尔与任天堂在企业的规模方法无法相比,任天堂是世界级的大企业，史克威尔不过只是一个中小企业。然而在体制方面，任天堂的做法却像一个小企业。任天堂的实质是山内商店，是一家从花札制作以来偏重手艺的企业。但是，史克威尔却是以一流的作业来制作软件。从这一差距不难看出，史克威尔希望制作出可以媲美好莱坞电影的CG和宏大的场面,而适合这种要求的只有大容量的CD-ROM。而任天堂更注重的是游戏系统的进化。我想，也许他们是在共同开发《超级马里奥RPG》的时候发现了彼此价值观的不同吧。”

另外,尽管《超级马里奥RPG》是以有更丰富RPG经验的史克威尔为中心开发的，但在发售时开发公司的名字却变成了任天堂。

史克威尔终于看破了“第二方”体制的真相,“任天堂到底还是任天堂”,“第二方”只不过是附属于任天堂

的“次元存在”罢了。

☆史克威尔与任天堂分手的“家务事”

史克威尔感到了与任天堂的“体温差”。这一“体温差”一方面是“游戏制作方向”的差,另一方面,史克威尔一定是认为“靠N64公司无法发展”。

史克威尔是上市企业。哈德森没有上市，原因是“要创作我们自己的软件，就必须由自己承担责任”。艾尼克斯也是上市企业,所以有批评说有没有《勇者斗恶龙》业绩就大不一样。福岛社长挂在口头的总是“只要有《勇者》就行了”,公司也是按照这个方针运行的。艾尼克斯还使用了《勇者》系列的角色创办了《少年ガンガン》等刊物,试图努力提高业绩。

史克威尔也不只局限于《最终幻想》系列,还开发了《chrono trigger》和《圣剑传说》等人气系列游戏。

史克威尔一定很担心成为N64的“第二方”后会被束缚住手脚。史氏是一家销售额达到三百三十亿日元，平均利润七十五亿日元的公司。作为公开股份的企业，要想保证稳定的利润就必须能自主地决定软件的开发方针。终于，它还是把宝押在了当时(决断时)国内二百五十万台,海外五百万台销量的PS上。

☆依赖任天堂只会导致库存增多?!

从史克威尔提出的“保证稳定的利润”这一点可以

看出，在与任天堂就软件开发方针出现分岐的同时，它最不满的还是“流通”环节。

在任天堂实行的是“预计定单”、“预计生产”这一政策。即便是像史克威尔这样的拥有数套畅销软件的公司，不，正因为如此如果预计不准的话“浪费”会更多。事实上，在超任后期史克威尔的软件很多都以令人吃惊的速度迅速贬值。

“批发商预约五百万套。是信还是不信？”史克威尔是这样说的。玩家为了保证软件能确实买到，经常是在若干家专卖店预约，因此预约的数量膨胀为实际需要的两倍也并不稀罕。这样一来，公司只能碰运气了。如果运气不好预计的数量超过了实际需要的话，立刻库存就会增多，最后不得不“挥泪大甩卖”。

为了告别这种“碰运气”式的运作，史克威尔把目光投向了便利店。因为便利店通常采用一种名为 POS 的“销售时点信息管理系统”，可以有效地防止出现积压和库存增多的现象。同时，利用 CD－ROM 生产时间快（一个星期即可）的特点，可以根据顾客的实际动向来提供商品。这样，软件销售就可以摆脱“积压”、“紧俏”反复循环的前现代式的流通形式。

☆史克威尔的全新理念：在便利店卖软件

九五年秋，史氏与“フーリ”接触，一星期后将其说服。据说，世嘉的中山隼雄社长曾还为此对现任デジキューブ的社长铃木尚（原史克威尔副社长）说过“恭喜恭喜”之类的话呢。

“フーリ”、“ファミリーマート”、“サークルケー”和“ローソン”这四家便利连锁店的总数达到了一万八千余所。如果“フーリ”加入，那么其它三家也一同加入的可能性就很高。那么在数量上就可以同两万至两万五千家玩具店相抗衡。进一步以全部便利店为对象的话，总数共四万八千家，作为销售渠道实在是再合适不过了。

作为便利店，一方面主要在折扣店大量购买称为“必需用品”的手纸、洗涤剂等。另一方面也希望销售一些利润率高的商品。

两者利害一致的地方可谓不少。

最后，四大便利连锁店中除了“ローソン”外，其余三家都同意与史克威尔合作。“デジキューブ”提供的 CD－ROM 用具中安装上了电视监控器，可通过通讯卫星进行新软件的宣传。实际上，“ローソン”也已同 IBM 共同开发出了利用卫星提供新商品介绍和进行宣传的“多媒体站”。但作为“ローソン”，并不准备参与以竞争对手“フーリ”为中心的计划。

取代“ローソン”的是“サンクス”，与“ローソン”的五千七百家连锁店相比，“サンクス”只有一千六百家。但从总数上来说，总共四万八千家便利店中有一万五千家是合作伙伴。同时史克威尔还于九六年二月

全资成立了“デジキューブ”这一销售公司。

三月，与“フーリ”、“ファミリーマード”、“サークルケー”正式合作，从十一月开始提供专门在便利店发售的软件。作为支援政策，史克威尔把《最终幻想》的主要销售渠道定为便利店，共销售了二百万套。据说很多玩具店由此无法满足预约，又怕因此丧失常客，特地跑到便利店买《FF》。

这样一来，游戏界完全得到了便利店的信任。《FF》的定价是六千八百日元，毛利约有两成，便利店仅此就应增加利润二十七亿八千万日元。同时，通过丰富便利店专用软件，便利店这一新型流通手段将逐渐取代现行的流通手段。

☆索尼即时化解“第三方”的不满

尽管SCEI成功地争取到了史克威尔的加盟，但在最初的一段时期阵营内部却不是风平浪静的。

索尼对便利店这一流通方式提供了非常优厚的条件。对于一般的“第三方”软件厂商，每套CD－ROM SCEI要收取九百日元的冲印费，收购价格也只有零售价的54%左右，而对史克威尔，冲印费则要低许多，收购价也涨到了59%。同时，开拓便利店这一新流通方式也是以史克威尔为中心进行的。

自然地，“第三方”对这种“特别优待史克威尔”的做法表示了极大的不满。对此，SCEI迅速采取了措

施。

首先，允许史克威尔以外的公司投资“デジキューブ”；同时对在便利店流通的软件仅收取二百日元的冲印费。这就意味着软件商只需负担包装费用就可以在既存流通的同时得到便利店流通这一商业机遇（当然，必须以符合“デジキューブ”的要求为前提）。

☆便利店销售这一流通革命能成功吗？

“尽管提供了便利店的专用商品，但也并不能把人们都赶到便利店里。而且，这个市场是有时限的。在被便利店赶出来之前只要我们能改变人流，我们就赢了。”说这番话的，正是デジキューブ年龄不到四十岁的铃木社长。看他的口气，“胜利”好象已为期不远。

デジキューブ刚成立不久的九七年三月赤字就已超过二十亿日元，人心惶惶；而现在，销售额预计将超过五百亿日元，利润也将达到三十亿日元，累积赤字一扫而空。同时，公司也以日本第一的速度上市了。

但是据一些流通领域的人士说，“现在デジキューブ已从便利店收到了大量的退货，已焦头烂额了。据说他们正在考虑像书的流通那样将退货返还回厂家”。

说“像书的流通那样”也许有些读者并不太了解，下面我就为大家说明一下日本出版物流通的情况。

一般的商品是由厂家生产再卖给批发商，批发商

再批发给小商店，最后才到消费者的手中。交易的基本原则是各层企业(经济主体)基于己方责任而承担风险。

但是书则不同。风险只由出版商承担，批发商只负责将书配送到书店，书店只是将书摆出来，批发商和书店并不用考虑“收购”和“承担风险”。

即便在出版业，这一流通方式也已显得有些不合时宜了，很多人提出“改革”，要求分担风险。如果SCEI真地推行“返还给厂商”这一做法，恐怕就与其一直提倡的“流通改革”背道而驰了吧。

另外，在四大便利连锁店中由于ローソン的缺阵而使关西地区的力量显得稍稍薄弱，因为在关西地区，即便把フーリ、ファリーマート、サークルケー、サンクス四家合起来数量也不过ローソン的70%。

“有一定存货并不是件坏事，如果人气软件立刻就销售一空的话反而会给顾客添麻烦。零售业的使命应是预订新作软件，并在发售日确实把商品交给顾客。”ローソン在批判デジキューブ的同时是这样说明自己立场的。

以前，便利店曾尝试过销售音乐CD，但由于现有的小唱片店的强烈反对，商品还未上齐就全部被撤掉了。此次，フーリ反复强调“销售的是便利店专用的软件”，与音乐CD不同。而ローソン最终还是与任天堂联手，按“完全预约制”销售软件。同时，ローソン还于九七年十一月推出了利用“多媒体站”进行超任软件卡带复写(Nintendo power)的服务。98年夏，デジキューブ决定将音乐CD也引入其流通领域。正如以上所说，音乐CD曾一度不得不从便利店中撤出。デジキューブ的决定具有象征意义。一方面，デジキューブ希望有稳定的商品，更重要的是，这表明了便利店的流通能力已经获得了一定的评价。

第四章　游戏业走向何方
——游戏业界繁荣背后的不安与危机

☆索尼将成为第二个任天堂吗？

“必胜”的战术就是彻底研究敌人的长处并据为己有。例如在太平洋战争中，最早实施航空主力（机动部队的活用）的海战和战略轰炸的是日本。美国彻底研究了这一战术，并最终以这一战术使日本屈服。

PS在“流通”和“3D”上提出“改革”的口号，并以此为基础制定其战略方针，可谓是极其明智的洞察力。

“流通”是游戏机在末期必然面临的一个问题。自游戏机诞生以来，最初碰到这个问题的是雅达利公司，在日本则应是销售游戏表的任天堂了。即使是极富经验的任天堂，在从FC到超任的转变中也未能解决这一问题，而是把“流通问题的全部解决”留给了新机种。在第三次游戏机战争中，如果从“战术”上说任天堂应当推出“新型超任”，但是N64除了在外形上像超任，其它地方总让人觉得定位有些不对，不像是正常的

进化。与其说是进化，不如说是更注重“自社概念”的一款概念主机。从拒绝CD－ROM这一行为也可以看出，任天堂没有敢选择从FC到超任这种正常的进化模式。

超任主机的装置有70%是索尼生产的。正因为如此，能将超任存在的问题一一挑出并提出了相应解决方法的只有PS。而且，如同CBS索尼与流通的关系一样，索尼处理流通问题一向是得心应手，这也使索尼彻底构建一个新的系统成为了可能。

但是具有讽刺意味的是，时至今日索尼也开始走FC和超任的老路，在“流通”和“3D表现”上开始碰壁了。

说是“改革”，实际上只不过是对任天堂的一些“改良”而已。最近，我曾和某“第三方”（不是大公司）谈论过此事，他不禁发起了牢骚：“付给SCEI的冲印费太多了。如果没有这个费用，消费者和厂商都会受益的。”如果是读了我的一系列关于“游戏业界”书的读者，一定会发现这一“牢骚”与当时对任天堂的是一样的。

正是由于游戏界一直是由任天堂这一“霸权主义”的公司支配的，SCEI才显得有些“清心寡欲”。便是一张CD－ROM一千日元的冲印费到底是否合理，我想还是有待商榷的。因为，仅靠此项收益SCEI就使母公司SMEI的利润较上年增长了1.2倍。

不仅如此，困扰索尼的中古流通问题，游戏规定限

制问题等也同样是当年任天堂所面临的问题。

☆对暧昧的限制标准第三方怨声载道

对电脑软件的规定、限制都是由所谓“软伦”(电脑软件伦理机构)来执行的。电脑软件公司尽管也心存不满,但“软伦”是一所公认的指导性机构,因此谁都无话可说。

而电子游戏软件却不受“软伦”的限制,基本上是硬件商说了算。因为硬件不同,要求也不一样。如强调“家庭路线”的任天堂就不允许软件厂商开发“真人快打”那样“鲜血淋漓,头颅横飞”的暴力游戏和98(NEC)的美少女色情游戏。(译者注:98系列是日本独有的软件操作规程平台)

而在标准上最暧昧的就要算PS了。一方面,SCEI的广告部宣称“基本上应是家庭用游戏,因为我们认为游戏机应放在饭厅里”,俨然以“超任的后继机种”自居。一些“第三方”惋惜地说:“格斗游戏却不能有流血的场面,唉……”(例如《月光综合症》的制作就在SCEI的监督下不得不做了些调整)。另一方面,SCEI对自社的产品和一些大作级游戏就显得宽松多了。“他们自己的《リンダキューブ・アゲイン》就有不少让人恶心的画面,还有《生化危机》,完全讲的就是吸血鬼的故事嘛,整个就是血的海洋。”很多“第三方”都对此忿忿不平。

针对这些质疑,SCEI的广告部回答道:“每部作品的负责人都不一样,因而个人的喜好和解释也都多少有些出入。为此,我们在公司内部的发布会上尽量公平地进行审查。”“批评我们对畅销作品和自己的作品另眼相看(从“第三方”的角度看来)也是可以理解的嘛。”回答还是那么地不紧不慢。(比起任天堂“神经质”式的回答要好多了)

在这里,我并不是打着“表现自由”的口号要求SCEI承认暴力、色情场面。游戏机是一种媒体。PS是索尼的商品,但在某种意义上它是公有的。

记得当时“β”制录像机,曾对成人录影带进行严格限制,而这一破绽刚好被松下抓住,结果败给了“VHS”制录像机。从这里也可以看出,人们希望尽可能的表现自由。“规定与限制”不应由厂商,而应由“神的手”来决定。

名作的廉价版销售。一直以来,刻录费一律为九百日元。最近,通过允许建议零售价在一定范围内滑动,厂商也可以自由决定价格了。

我希望SCEI能摒弃“刻录只有在SCEI进行”这一以“赚钱”和“规定限制”的分离为目的的“任天堂式商法”,而是努力使游戏成为一种像音乐CD一样的更为开放的商品。

☆少年犯罪乃“游戏机的罪过”?

当神户发生中学生连续杀人事件时，我不禁哀叹："游戏又要做替罪羊了。"同样在毒饮料事件发生时我也听到了关于电子游戏罪过的种种论调。

孩子们变得奇怪，问题的根源在学校和教育体制，在于目前推行的这种单一教育无法改变"高度发展时期"的价值观。游戏也好、录相带也好都是清白的。

即便在现在也有大量读者的著名侦探小说作家江户川曾在随笔中写道："如果我不写侦探小说的话，现在肯定是一名罪犯。"确实，人有一种补偿效果。被顽固的文部省官僚和老师折磨着的孩子们不知从游戏中获得了多少的乐趣。

说什么"创造性教育"，然而创造性却大多从人性"负"的一面产生。真正的罪犯不是别人，正是那些只承认"教育委员会"所推荐的"思想性"内容的家伙。如果我们的教育体系能够充分地发挥创造性并对其进行正确的评价，这样的事就不会发生了。

产业革命必须以教育改革为基础。现在希望从事制作以游戏为首要"内容"的年青人越来越多。对此，一直采取的"产学共同"的体制已不适用了。我希望那些被既存价值观所支配的官僚和处处显示"小官吏根性"的教师们立即从教育岗位上退出。

☆自主规定性与暴力表现——游戏界的功与过

社团法人"电脑娱乐软件协会"(CESA)于95年11

月28日成立了。成立伊始，CESA便宣布其宗旨为"通过软件业全体厂商的合作促进游戏产业的健康发展和国民生活水平的提高"。

但是正如业界记者揭示的那样，"CESA与被软件银行控制的'软伦'相同，实质上是被SCEI和它的大'第三方'们所操纵"。"委员们是清一色的大游戏厂商，如史克威尔、光荣、NAMCO、TAITO等。具有象征意义的是，当初与NAMCO一起最早加盟PS的ART-DINK也占据了一席之地。今年的第一届软件大奖之所以选中了《樱大战》，恐怕也是给人一种"公平"、"公正"的印象吧。"

不仅是舆论，厂商诸如"SCEI标准不公平"的批评也大都通过CESA这一半官方组织(初为民间团体，后于96年8月20日成为了通产省监督下的社团法人)被过滤掉了。

就在上文提到的中学生连续杀人事件之后不久(7月18日)，CESA就发表了所谓"CESA伦理"(电脑娱乐软件伦理规定)。这一规定受到了来自各方的批评，这些批评纷纷指责规定的内容不够严格，"是为了躲避舆论而摆出的一种姿态"。

在"CESA伦理"中并没有针对18岁以下禁止使用软件的规定。当然，SCEI拒绝了制作成人游戏的公司的参与。

优秀的"文化"表现是不可能完全排斥性和暴力

的。如果畏惧 PTA(家长教师协会)的舆论而将这些统统排斥，那么很可能会造就出一批“感觉不到对方痛苦”,“认为”只要 RESET 就能“复元”的冷血儿童。

现在,在 18 岁以下禁止使用的软件中有很多具有极优秀的创造性。不论是小说还是电影，都是在与社会常识和道德的对决中得到提高的。CESA 真正应当发挥作用的与其说是将那些可能受到批评的软件剔除,不如说是将表现的自由与舆论更好地统一起来。

为了使游戏也能像电影那样成为一种令儿童到大人都能得到满足的文化，CESA 与 SCEI 应当考虑一下更深层次的原因,而不仅仅是“目的”。

☆二手货令游戏厂商们苦不堪言

“二手货(也包括一些降价处理商品)流通”是目前牵动整个游戏界的大问题。这个问题与作为 SCEI 别动队的 CESA 密切相关。

今年夏天 (97 年), 众多二手货专卖店加盟的 ARTS(电视游戏软件流通协会) 向各游戏店发放了一张关于“99 年 1 月二手货禁止法将实施?”的传单。

游戏属于受著作权保护的商品。但是在日本一般认为“怎么处理买到的东西都是自由的”。书也受到著作权保护，但对于旧书店谁也没有表示过什么异议。但是原则上是不能因卖不动而进行削价处理的，这是因为书是一种被承认了再销售价格的商品，卖不出去

的话全部可以退货。

然而与书不同,游戏软件的原则是凭眼光“选购”,在无数同类软件中挑选出精品还真要有一双“慧眼”。因此,在一个硬件的末期,“滥作”充斥市场、积压如山,这时二手货市场里就会出现很多削价处理的新软件。

但是，这对于游戏商来说也许是最不愿看到的现实了。因为这样一来,新商品也不得不打折。FC 和超任失去其商品性都是从这个时候开始的，MD 和 PC - E 的软件后来也竟卖到了五百日元。(译者注：在国内，图书市场也出现了相似的情况。图书展览会一般都办成了降低书市。各类新书争相打折、降价,迫使刚刚出版的新书也不得不降价，否则就卖不出去。不习惯打折的新华书店叫苦不迭，出版社也颇多微词，如何化解，目前还没有什么好办法。不久前有关方面曾强行规定图书展销会不得卖降价书，但几乎无效果。如不制止降价风潮,图书市场就不可能稳住。何去何从,我们只有拭目以待)。

CESA 的调查显示，二手货市场已经占到了游戏软件销售数量 (总销量为一千二百九十万四千套) 的 37.2%，换算成新品金额的话游戏厂商损失了三千一百三十五亿一千五百万日元。

☆禁止销售二手货是自己掐自己的脖子?

一直以来，SCEI 不将新软件出售给那些经营二手

货的商店，试图以此来限制二手货。但是这样一来就有可能触犯《反垄断法》。于是，SCEI 的别动队——CESA 就以电影的颁布权（为防止电影胶片的复出和非法出售，电影发布公司有管理和占有胶片流通的权利）为后盾开展了一场“二手货销售属于违法”的宣传活动。对此，ARTS 主张“游戏不是电影”。双方公说公有理，婆说婆有理。

确实，游戏是受到著作权保护的。消费者买到软件后应当仅用于个人欣赏，而不应当将其用于商业销售。但是，“完全禁止二手货的销售”是否也就正确呢？

游戏的目的在于“玩”，而不是在于“收集”。游戏厂商不应当剥夺孩子们将用零用钱买的软件卖掉再买新的权利。就算禁止二手货的销售，由于孩子们的购买力终究有限，所以他们很可能无法买得起新的软件。我对禁止二手货销售能否直接引起新的需求心存疑问。

正如大家都已知道的那样，问题终于不得不在法庭上解决了。如果禁止二手货流通的法律真的通过，那么就有可能成为第二个“禁酒法”，即有可能成为那些暴力组织和不良中学生的资金来源。

难道 CESA 不能想办法建立一个健康的二手货市场吗？确实在技术上可能会存在一些困难，但是是不是也可以采取一种厂商对二手货也拥有二次“版权费”的作法呢？如果那样的话，对厂商、专卖店和消费者都有

好处。何乐而不为呢？

☆积压是专卖店的责任?!索尼的尊大

产品积压导致降价销售，这一问题则要更为严重。因为这关系着小专卖店的生死存亡。对此，SCEI 营业部轻描淡写地说道：“进货时没有眼力的商店将会倒闭。”这与当年控制游戏帝国的某公司的说法同出一辙，也是被 ARTS 所抨击的原因之一。

就在最近，SCEI 决定将小专卖店积压的软件收回一部分。这对于小专卖店是一个好消息，但最多也只是起一针强心剂的作用。因为这样一来软件厂商可就不答应了。

也许对此应当建立一个更为开放的体系，在一定的原则基础上依靠市场来自行调节。

第五章　取胜之道
——索尼、世嘉、任天堂各自存在的问题

世嘉

☆某大厂商干部的担心:DC 将推迟半年发售

世嘉于 5 月 21 日(98 年)宣布,DC 将于 11 月 20 日(98 年)发售(实际发售是在 98 年 11 月 27 日,晚了一星期)。

97 年 9 月的《日经新闻》报道了世嘉将与微软合作,开发 128 位机的消息。当时世嘉对这一报道的反应不十分明朗,因此也有人认为这“不过是世嘉放的烟雾弹”而已。但是现在看来报道的内容是完全正确的。

目前,由于 PS 的软件过多,软件厂商苦不堪言,很多软件公司对 DC 的期待度都很高。但是,世嘉的体制被认为是“对自己公司的软件”和“第三方”的软件过于不一视同仁,且 MD 和土星的失败也给人一种“先行机种一定败给后发机种”、“高不成低不就的硬件没有好下场”的印象。这样一来大多数软件商还是处于半信

半疑的状态。

具有讽刺意味的是,DC 的发售消息反而使人们更关注 PS2 的发售日期。

一种说法是，索尼将在 11 月 20 日 DC 的发售前一天公布 PS2 的开发、销售日期。这种缺德的做法也许任天堂能干得出,但索尼恐怕不会采用吧。

一般认为, PS2 的发售将定在 99 年末。同时为了应付将出现的预售狂潮，索尼预定于 99 年 12 月推出二百五十部作品。

DC 的开发已经延误了许多,这是一个勿庸置疑的事实, 但业界一致的看法是, “世嘉为了面子无论如何也要赶在发售日前完成”。

但是某大软件公司干部的一席话却让我不得不为世嘉担心。他若无其事地告诉我: “DC 的发售肯定要晚上半年。”

如果是读过我为“エール”出版社所著的一系列读物的读者, 应该能记得是我最先预测出了 “世嘉・万岱” 的破灭吧。而把这一信息透露给我的正是这位干部。他的话是万万不可等闲视之的。

对 PS2 他是这么预测的:“我认为发售至少要等到下个世纪了。”

当这本书问世之时, 我们就能知道 DC 到底是否能按计划发售了(98 年 11 月 27 日发售)。

☆系运命为一身的DC真能成为世嘉的救世主吗？

无论如何，DC的成功与否直接左右着世嘉的命运，就像美国一些企业的观察研究得出的结论，世嘉的前途“就靠新硬件”了。

九七年度世嘉的销售额为三千三百三十亿日元，其中约六成以上为街机和娱乐业。从整体上看，世嘉正在走下坡路。土星从欧美的撤退使公司上市以来首次出现赤字，纯损失额达三百六十亿日元。在世嘉的高速成长期还每年向社会发放了公债三百亿日元以上。从九九年开始，世嘉将必须还清一千四百亿日元，特别是应在2000年9月还清的数额达到了一千亿日元，转换价格为七千九百一十八日元。

目前世嘉的股票价格为一股两千多日元。如果DC能够一炮打响，虽然无法达到历史最高的一万五千一百日元但股票多少也会升值，这样利息负债就会减轻。

索尼的PS2至少要等到九九年末，很可能还要到两千年以后。PS也开始慢慢走下坡路了。世嘉希望利用这段真空，一举在国内销售三百万台，并在三、四年内突破一千万台，使DC成为主流机种。

但是，业界的看法则要悲观得多，大都认为“无法超过土星(五百六十万台)”。

关键还是软件。《VR战士3》暂定“在土星发售”，

所以还不能确定是否在DC上发售。目前预定随DC同时发售的软件有《セブンスクロス》、《战国TURB》和曾有传闻在土星上发售却不了了之的《刺猬索尼克》系列的《索尼克大冒险》。(在本书的校对过程中(98年11月)得知《VR战士3》预定在DC上发售，但是有可靠消息表示，与DC同时发售的软件只有几种)。

也许在DC的初始阶段会有一些人气，但是问题在于“第三方”能否真正与世嘉合作。因为土星的失败可以说就是败给了SCEI的“第三方”政策。

有很多对世嘉不利的言论在流传：入夏了可开发器材还未准备就绪；BUG很多；器材优先分配给那些与世嘉关系密切的“第三方”，等等不一而足。

☆世嘉无法超越索尼和任天堂的奥秘

在土星的初期，世嘉成立了联合世嘉这一销售子公司。但是这个公司并不是直接与零售商打交道，而是为了加强与一些比任天堂弱小的玩具批发商的联系。

载体采用了CD-ROM，但生产方式还是卡带时期的“预定生产”方式，这导致一次的产量要比SCEI多。尽管这种方式得到了一部分软件厂商的支持，但是最终还是被新的方法所替代。

联合世嘉公司后来与大批发商Momin合并（新公司名为世嘉·Momin)，采用了直销的方式。

可以说世嘉学的是SCEI。与"直接与消费者相结合"的任天堂的大胆改革相比，世嘉多少有些"看任天堂又看SCEI"，"博取众家之长"的味道。然而结果呢？让人感觉"四不像"。

这，也许就是永远无法出现"世嘉时代"的最重要的原因吧。

记得在世嘉的全盛时代，世嘉的副董事长中山氏曾接受过我的采访，他充满激情地告诉我。"世嘉要成为多媒体时代的领头羊"。与此相对，索尼是把游戏作为其多媒体战略的一部分而考虑的，因此SCEI可以全身心地投入游戏中；而任天堂也无非是"电子玩具的任天堂"。在想通过游戏开创一个新时代这一点上，世嘉是认真的。DC的操作系统就采用了微软的Windos，内置调制解调器且注重联网对战游戏，等等这些都出自于世嘉的"多媒体"的理念。

但是，在世嘉内部却存在着泾渭分明的两种路线。一条是大川、入交的消费者路线，一条是中山的街机路线。

同时，辞职的人时有出现。其原因何在呢？

让我们看一看世嘉里有没有一位能与制作超级马里奥的宫本茂、勇者斗恶龙的堀井雄二、天外魔境的广井王子相提并论的设计师呢？没有！于是，世嘉就开始了"造星运动"。不用我说，读者一定猜出他是谁了吧。不错，所有的功劳全都算在了他一个人的身上。（译者

注：虽然作者没有点名，但大家都可以猜到，这就是大名鼎鼎的铃木裕）于是，众多参与设计的开发者相继离开了世嘉。这也是为什么各公司几乎都有酷似《VR战士》的作品的原因。

原来，"残酷物语"在这里也出现了。

现在，对世嘉新主机的评价趋向于是"不知其目的何在的半调子主机"。我想，既然DC已经推出（且不论是好是坏），世嘉的首要任务是构建一个能真正与SCEI对抗的体制，即对"第三方"一视同仁，分配BUG少的开发器械等，使DC成为一个真正的"站台式"的大型平台。

☆世嘉终将屈尊于索尼帐下？

曾经有传言说CSK·世嘉联盟的大川会长与SCEI和任天堂秘密接触，世嘉可能会放弃其开发平台的地位。

如果DC并不能被消费者接受的话，这一传言恐怕就要成为事实了。

世嘉拥有以常去玩街机的年轻人为中心的五十万以上的支持者。除了《VR战士》和《世嘉拉力》，世嘉的还有很多作品如果是在PS上推出的话，销量至少是现在的三倍。CSK已有了二百亿日元以上的赤字。

如果投靠索尼，世嘉不仅能获得利润，而且还可以使股票升值。

但是正如我们当初反感任天堂帝国一样，我们并不希望再看到索尼的垄断了。

世嘉、DC,加油!

(有关 DC 的最新消息请参见后记)

任天堂☆GB 也该歇歇啦

在日本最流行的游戏机自然是 PS 了,市场占有率达到 61%。但是第二位,既不是土星(约 8%)也不是 N64(约 7%),而是小小的 GAME BOY,它的市场占有率竟达到了 24%。

勿庸置疑,支持这一数字的是《口袋怪物》,名副其实的"怪物人气"。

我不由得佩服任天堂极有韧性的销售能力和从游戏系统的根本出发的游戏理念。

目前，任天堂的收益仍保持在一个较高的水平上。《FF》和《勇者》虽都已被索尼挖走,但神通广大的任天堂制定一套全新的战略，即正式采用便利店流通方式。97 年 11 月 1 日起,与大荣旗下的(便利连锁店)"ローソン"合作的"任天堂力量"计划正式启动了。ローソン现拥有六千四百所便利店，消费者可以在这些便利店里录入新游戏(目前仅限于超任)。

这正是利用了ローソン的 MMS(多媒体站）系统。首先必须要有专用的卡带（超任记忆卡),价格为三千九百八十日元(税别)。新作的录入费用为两千至四千日元不等。这两项费用加起来确实不少，但是由于卡带可以多次使用,因而还是十分经济合算的。

这一计划可以说是使当时失败了的光盘复写机重新复活了,从这里我们也可以看到任天堂的"韧性"。光盘复写机失败的最主要原因是当时任天堂把它放在卖软件的玩具店和游戏店内销售。这次采用了便利店这一新的流通渠道,结果却与上次大相径庭。

采用录入的方式既可避免二手货的问题，又可以免除一笔可观的包装费用，这样卡带在价格上就可以与 CD-ROM 竞争了。竞争对手的デジキューブ则"必须将可能购买的游戏一一在说明指南上确认",任天堂如是说。

某游戏杂志的编辑也强调:"成功与否关键看能开发出什么新作。"确实，成败在于软件，如果超任上也能出现《口袋怪物》级的超大作，再度辉煌也不是没有可能。但是事实上……

☆软件迟延、任天堂的不安部分

目前，任天堂的流动资产(现金)已达四千七百亿日元,利息为一百三十亿日元。即便什么也不做,每名职员都可分到一千三百万日元。"N64 一台卖不出去也不会对经营有任何影响",能夸此海口的恐怕只有任天堂了。

N64 的软件大都只公布了发售日期，何时能完成却不由得让人担心。原因主要有两点，一是开发器械

过于昂贵，二是“不像PS那样容易开发”。最近，连GAME BOY也出现了同样的问题。任天堂对“第三方”的榨取实在是让人看不下去，对一部分软件的检查也过于苛刻。

对此，任天堂的山内社长说道：“在PS上已经泛滥了的愚蠢透顶的游戏将会把整个游戏文化毁掉！”话是这么说，可N64除了马里奥也就没有什么值得一玩的游戏了。《ヨッシーアイランド》不错是不错，可由于错过了发售时机，一周后就开始贬值了。

对DC，山内社长仍旧在阐述他们的那套游戏理念：“世嘉在CG制作上花的钱太多了，而CG与游戏好玩与否没有任何关系。过分依存于图像反而会使游戏本身的质量下降，消费者是不会仅被华丽的外表所迷惑的。”山内社长的话确实很有道理，但是我想提醒他的是，在为PS、SS开发软件的过程中各软件公司都积蓄了大量的CG资产（可反复使用的数据），同时随着CG软件的普及和教授CG图像的学校不断增加，CG制作已并不能称为一种特殊的技术了。不仅如此，就连任天堂自己的N64也采用的是Silicon graphics公司的CG开发专用的CPU，看来任天堂也相当清楚将来的游戏与3D CG的不可分割性。山内社长的发言岂不是自相矛盾吗？

具有讽刺意味的是，NT机（采用了Windows NT为操作系统的机器）和Silicon graphics公司的高价CG机

（尽管现在已经有所降价）多为好莱坞导演专用。

《塞尔达传说》终于开始发售了。任天堂能不能像它说的那样“在全世界卖出五百万套”呢？听到《塞尔达传说》这几个字，也许有的玩家会有一种怀旧之情，但能有多少现在还真正感到激动的玩家呢？

在DC、PS2这些新主机的阴影下，N64还未开放就已早早地枯萎了。

任天堂能再展雄姿吗？

不知为何，我总觉得总有一天任天堂回到京都老玩具店的可能性要大一些。

索尼

☆SCEI的真正敌人是索尼？

尽管PS已略显老态，但它的路还远远没有走完。月产两百万台的规模依旧维持着；日本国内的需求虽已有些饱和，但在欧美，PS风头正劲。到99年3月为止，累计销量将达五千万台。

同时，后续机种的研究和开发也在马不停蹄地进行着。一般称为PS2的PS后续机种在索尼内部则称为PSX，与PS开发过程中的名字一模一样。

对PS2的性能，SCEI和索尼本社之间发生了“主导权的争执”。

☆索尼本社更注重的不是游戏而是多媒体？

简而言之，争执的焦点是把PS2设计成"游戏机"还是"多媒体终端"。事实上，在PS还是作为超任的兼容机来开发的时代，索尼还有一个不为人知的计划。PS有1、2两种机型，其中"2"是macintosh的兼容机。即万岱曾尝试过的"Pippin"计划索尼也早已进行了。

索尼曾在与任天堂合作的同时也在向苹果提供设备。苹果机的显示器就是采用了索尼的特丽珑技术，磁盘驱动器是索尼造，笔记本的"power book"的一部分也由索尼提供的。

对于索尼来说，任天堂和苹果同等重要。与它们合作，主要是看好它们的软件潜力。说起来，比起"玩具"超任，索尼更注重的是后者。

索尼当时计划在超任的兼容机"PS"发售（92年秋）一年后推出"2"。索尼想开发的是一种有着可以与微软程序相兼容的机器语言并能够利用这种语言与IBM进行数据与剧本交换的机器。这一计划的实现预定在94年秋。

索尼的目的是用"PS1"吸引超任玩家，再把他们培养成多媒体机器"PS2"的顾客。"PS2"可以用电脑自由处理信息、图像乃至通信。利用它，索尼希望占领信息家电的市场。

在前PS计划中，软件并不只限于游戏。大的，计划将全日本的空中摄影制成软件。为此，索尼还准备与地图出版商"昭文社"联合购买美国资源探测卫星的图

像数据；小的，也有卡拉OK软件。

"PS"的外观与以往的玩具游戏机截然不同，更像一个CD唱机。索尼拥有名为リヴァティ、ピクシー的音响品牌，PS将被融入这一体系中。

当时，PS被设想成为一台既能看图形文件，又能听音乐、玩游戏的全能机器。

☆索尼总社与SCEI的不和谐音

但是，从索尼总社分离出去的SCEI却表现出了与索尼整体战略相异的倾向。

PS之父、现SCEI的副社长久多良木认为："半导体平均三年进行一次升级换代，而家用游戏机的寿命一般有五至六年。要想使后续机种取得成功，PS必须自我否定，同时还要投入三千亿日元的资金（为PS的十倍）。"

任天堂的山内社长的发言虽没有这样条理清晰，但是他们都有一个共同点，即希望硬件能够在一定时期内保持良性循环。

将拥有专利的CD－ROM用于游戏软件的载体，仅凭此一项索尼总社就得到了丰厚的收入。按理说，PS的后续机种将搭载DVD，这也正是索尼总社所期待的。但越来越表现其独立性的SCEI却希望采用可以在几个厂商之间进行选择的低价位flash memory（芯片载体）。

这不是与因害怕心脏部位受制于人而舍 CD-ROM 驱动器坚持卡带路线的任天堂颇有一些相似之处吗？

☆PS2 与索尼的未来

索尼总社希望 PSX 能采用 DVD 驱动器，并成为其信息家电体系中的一部分。为此，索尼总社还将利用 set top box、"生物工程系列"等数字信号接受装置能够进行高质量的图像、声音编辑这一特点，使 PSX 能够与数字照相机、数字 VTR(录像机)等数字化家电相连接。这就需要在 PSX 内搭载能够传送图像数据等大规模数据的"IEEE1394"端子。

但是索尼总社显然忽略了如下事实：电脑的式样每三个月就将发生变化，家电产品的产品更新也只不过半年左右。希望硬件能维持五、六年的 SCEI 绝对不会允许 PSX 成为所谓"信息家电体系"中的一环。

"CD-ROM 只不过是载体，是随着技术进步而不断发生变化的。但是游戏却不能被这些条件所左右。必须要考虑如何才能开发出好的游戏，硬件也必须是为此服务的。"这是山内社长给索尼的忠告。

在我为"エール"出版社所著的一系列的书中读者想必已看到了任天堂 VS 索尼、游戏商 VS 家电商这一模式，如今，同样的事情又在索尼内部发生了。索尼总社与 SCEI 的对立至少还将持续半年，这也与索尼 VS

任天堂非常相似。但是无论怎样 SCEI 是由索尼百分之百出资的子公司，它们之间应当不会演出一场令旁观者拍手叫绝的戏剧性的"会战"吧。

SCEI 的销售额占索尼全部的 10%，利润为 20%。即便在现在这种股市低迷的时候上市，它的股票也一定会有不俗表现。SCEI 为索尼总社带来了巨大的资本收益。对这只"金蛋"恐怕总社也不敢用强吧。

到底是 SCEI 的主张可以通过还是按总社的意思办呢？让我们拭目以待 PS2 的出现吧。

在本书的校对过程中 PS2 也逐渐显出了它的真身。

PS2 将搭载 DVD 并具有向下兼容性，特别是确保了 PS1 与 PS2 的兼容性这一点，对"第三方"软件公司来说无疑是天大的喜讯。

具体的发售日期还不太明朗，一般认为是在 99 年末至 2000 年初。

第六章　游戏软件公司将大批倒闭
——游戏软件业的怪圈

想花钱成本太高，不花钱又卖不出去。

☆繁荣是建立在众多牺牲的基础上

十九世纪的产业革命也是一场 paradigm（价值观）的变革。以农业为主体的产业结构被以工业为中心的结构所取代。

由此也出现了“圈地运动”这一社会结构的变化。蒸汽动力带动了机器纺织的发展，也因此需要更多的羊毛。农场都被圈为养羊的牧场。被羊“赶出”家园的都是自耕农，他们为了糊口进入了都市。这些自古“日出而作，日落而息”的人们只能在见不到阳光的工场里工作一整天，以挣到少得可怜的一点工资。那些正是在小学校读书年龄的孩子们也成为了所谓“见习工”，每天工作 18 小时，因此很多都在十来岁就离开了人世。

大英帝国的辉煌就是建立在这一具具尸体上的。

在称为“多媒体革命”、“数字革命”的现代“产业革命”中，支撑着游戏帝国的不也是那些游戏界的“残酷物语”吗？

但是另一方面，“产业革命”又创造出了前所未有的价值，一群成功者也因此诞生了。同样，在“新产业革命”中也出现了很多的“成功物语”。我本来打算以真名真姓介绍这位在残酷的业界取得了成功的业界人士，尽管与作为经营者的艾尼克斯的福屿氏、光荣的襟川氏以及作为设计者的崛井氏、宫本氏还不尽相同，但他的确是非常符合“典型变革期”的一个例子。

然而最近的风向有了一些变化，因此我就以假名来简短地讲一下他的故事。

☆某著名游戏导演的经历

说起部分上市的大企业，即便现在也一般是定期录用一流大学的毕业生，而在与电子相关的领域却往往不是这样。这也许就是大变革时代的象征吧。

从 PC 时代开始至移植 PS 的人气游戏《E……传说》的导演 R 氏今年 40 岁，可以说是游戏时代的开创者之一了。他现在是在电脑市场上占有相当大份额的 F 公司软件事业部的一名职员。

R 氏的经历非常有意思。

他从高中时代就是一个超级玩家，并且用当时性能很低的电脑自己设计了很多游戏。毕业后，“无论如

何都想作游戏”而进入了电子专科学校。当时，还没有什么“游戏学校”。

但是当他进校后才发现，电子专科学培养的是SE（系统工程师），于是便休学了。他用从父母那里拿到的学费购买了当时刚刚发售的苹果2型机，在一间公寓里边玩游戏边自己进行开发。

公寓的附近刚好有家游戏公司。不能总玩游戏呀，于是他就去那个公司推销自己的游戏企画。尽管未被采用，但后来接到了公司打来的电话，让他参与现在开发中的游戏的设计。

终于他走进了那家公司，并在那里学到了作为一名职业游戏设计师所应具备的素质。

☆游戏界不认学历

在具备了作为一名程序设计师的自信后，R氏又成为了自由人。在此期间，后来的东家F公司推出了搭载自家操作系统的新型电脑机种。这还是在Windows确立霸权很早很早以前的事了。

新机种据称要与硬件同时发售一百种游戏。此时的R氏也对苹果2型机产生了厌倦，于是就毫不犹豫地购买了F公司的新机种。

正所谓“是广告必有水份”，与硬件同时发售的游戏别说一百种了，只有可怜的几种。R氏把这几种游戏都买来玩了一遍，可是有意思的竟连一个都没有。把

爱机苹果2卖掉买了新机种的R氏后悔莫及。

左等右等还是不见新游戏的踪影，他终于按奈不住去了F公司，结果得到的回答却是：“我们本来是准备出一百个游戏的，但是计划却总是行不通。事实上我们现在正在招聘开发人员，你有没有兴趣呢?”

轻易地通过了入社考试后，R氏逐渐成长为了F公司游戏设计者中的佼佼者。

现在的学生读者也许很难理解，但比起从金泽的一所大学毕业进入当时还是小公司的任天堂的宫本茂和作为设计者进入风险企业艾尼克斯的堀井雄二，R氏的经历更是那个时代的象征。

日本的“大企业”很少有中途录用的，它们大多数都偏重于学历，像R氏这样的“专科学校中退”的学历，大多看到简历后就会被扔到一边。

☆电脑公司的失败：不花钱的软件卖不出去?!

R氏主要为新机种PC开发游戏，后来当F公司推出了采用独自操作系统的游戏机（F公司宣传为多媒体机）后，也参与了软件的开发与设计。

但是不久，微软的Windows逐渐一统了操作系统的天下。在此之前，由于一种操作系统只能使用对应这种操作系统的软件，各软件公司都对软件的开发非常热心。比较有名的是F公司的竞争对手NEC的98系列的“美少女软件”。随着WIN的普及，电脑硬件公

司开发软件就越来越没有什么意义了。以“普及硬件”为目的的软件开发计划也开始受到公司整体“预算框架”的制约。

R 氏的理想是制作 RPG。

F 公司是电脑公司，因此一开始无法制作以游戏机为对象的游戏软件。尽管是一家可以代表日本的大公司，但 F 公司也不得不考虑利润收益。由于对象是 PC 机，制作费用也相应地受到了限制。在这种种制约下，R 氏计划开发制作费用相对较低且很有人气的“学园恋爱 SLG”。

R 氏还特地下了一番功夫，创造了一个世界观，把故事的舞台设定为其中的魔法学园，以便将来制作 RPG 的时候就可以在同一个世界里展开新的故事。

但是困难却仅仅开始。虽说游戏企画得到了通过，但是作为历史悠久的“一流企业”，有很多东西就不能像一般的游戏公司那样想怎么干就怎么干。首先必须说动名牌理科大学毕业的顽固上司。

在《E……传说》最初的企画书中就将名字冠以了当时流行的迪斯科 M……，称为《魔法学院 M……》。对此，R 氏苦笑道：“没办法呀，为了说得上司只好说什么‘现在的年轻人就流行这个’”。

同时 R 氏还准备进行小规模的广告宣传攻势。利用电视为媒介则有些太大张旗鼓了，于是他想到了收音机，当时的收音机卡通剧利用配音演员的人气正处

于全盛时期。R 氏与广播电台合作播出了《E……传说》的节目。软件因此人气直升，成为了 PC 软件中为数很少的畅销作品。

F 公司决定乘胜追击，与广播电台和玩具厂商(PS 版的出版商)正式合作，还召集了各大媒体公布了这个消息。

但是这时，情况却急转直下。

首先是老牌玩具厂商 T 公司推出的 PS 版的《E……传说》未能获得好评。某大电器商店的采购负责人告诉了我其中的原因：“毕竟制作费用在那儿摆着，与以 PS 为载体的游戏软件相比图像要差许多。”

接下来，也许是受这种评价的影响，或是“其它的学园恋爱式 SLG 的制作时间和开发费用都有了大幅提高”(R 氏本人)的原因，续编的销量明显下降，低于了公司的预计指标。

发表的时候包括了别的公司，但计划本身却变得很奇怪。广播电台的负责人发起了牢骚：“我们花了不少钱却费力不讨好。”一位消息灵通人士开玩笑地说：“《E……传说》的续编与第一部相比，标题画面出现的名字多了许多。多半是那些上头的家伙，他们看到第一部成为了畅销商品就蜂拥而至抢夺胜利果实。”

计划能承受住这么多的压力吗？

“F……公司受半导体和电脑市场萎靡不振的影响，经营状况颇为不妙。软件开发部门也只能小心度

日了。”

☆越是叫唤“实力本位”越是封建王朝

在代表着日本的大公司作一个“游戏”却要经过如此多的周折也许令读者匪夷所思，但在游戏界，越是大公司越是不讲道理。即便像史克威尔那样打出“实力本位”口号的公司，其实公司内部却是“乌烟瘴气”。

原在某大公司工作的自由程序设计师告诉我：“能不能进入人气软件的开发小组收入有着天壤之别，而决定着开发人员生杀大权的就是负责开发的导演。这与封建时代的官僚有什么不同呢？”他就是因为无法忍受这种气氛而毅然地抛弃了安定的公司职员生活。

——职员的地狱、老板的地狱

☆高薪的背后是一小时一千日元的打工生活

尽管如此，能进入大公司的人还是比较幸运的。

从前，年轻人想方设法要挤进游戏界。有这种想法的人越多，想把他们榨干的心黑手毒的经营者也就越多。

一位在游戏学校兼任讲师的程序设计师告诉我：“现在动画制作者的月薪只有五万日元，由于公司主要在韩国和台湾揽活，所以必须与当地公司进行价格竞争。虽说游戏界还没有这种现象，但是志愿者太多了，如果碰到的是一个没有良心的经营者，那苦日子就要

来临了。”

从他的学校的毕业生中我也打听到了不少内幕。

“小时工的工资如果高得离谱，那你可就要当心了！”某毕业生被广告中高额的小时工工资所吸引，应聘进入了一个游戏开发公司打工。社长却对他说：“你就进我们公司当一个正式员工吧。”一般来说，游戏开发的工作如果一小时能有一千日元就已经是很不错的了。如果比这还要高，留神，一定有什么阴谋。那位毕业生尽管觉得有些奇怪，但月薪十六万日元的“正式员工”却也不赖，于是他就决定在那家公司工作了。

“公司一点都不讲什么信用，一个月到头来只能领到十万日元。由于扣掉了保险金和税金等，给人感觉‘活得真幸福’!?”

这还算是好的咧。

“还有的一个月只有四、五万日元，连房租钱都不够，结果只能住在办公室里。”

这位月工资十万日元的毕业生在经历了游戏界家常便饭的“以办公室为家”的生活后，终于在规定期限内把软件开发完成了。在发奖金的时候，由于他成天住在办公室里没有注意考勤表，结果以“迟到”为名奖金只拿到了1/5。中途没有辞职是靠着一种“完成”的欲望，而且那时候几乎忙得没有空闲考虑辞职。

可以想像，业余的游戏设计者要想立身出世可谓难上加难。

在日本每月都有一次玩家的聚会。由于可以完全不介意索尼、世嘉及 CISA，无论多么过激的软件都可以在这时发表。而且不需要版权费和流通费用，因此卖多少套就能挣多少套的钱。其中不乏年收超过一千万日元的"流浪设计师"。

当然如果具备这种实力，那么游戏公司就会主动抛出橄榄枝了。

☆畅销软件的背后是堆积如山的积压软件

企业本身也大都步履维艰。

今年(98)游戏界最大的一宗破产案也许就是资本金九千七百万日元、员工四百二十人的 COMPILE 公司的破产申请了吧。该公司负债总额达到了七十五亿日元。

COMPILE 公司九四年四月期的销售额为七亿九千万日元，到九七年三月期则急速增长至六十九亿四千四百万日元，而支撑这一神话的正是公司的超人气软件《ぷよぷよ》(《噗呦噗呦》)。COMPILE 公司乘势于九七年春增加了一百名员工，投入了二十二亿的巨额广告费用。

可是自《ぷよぷよ》以来就再也没有过能畅销的软件。九八年三月期的预计销售额为一百亿日元，可事实上只有一半，为五十五亿日元。

公司走投无路，只好提出"破产"(最终由于出现了

赞助企业而免于破产)。

可以说，过于迅速的增长使经营者失去了平常心而导致了这一悲惨的下场。

在游戏玩家间流传着这样一种说法："COMPILE 公司的《ぷよぷよ》是有一大群支持者，可是却没有什么别的游戏创意，结果还是倒了。"在 PS 市场上"畅销软件"和"滞销软件"两极分化越来越严重，一万套也卖不出去的软件占游戏软件市场的七成。

在平均一天有三套软件出炉的今天，这一现象说理所应当也确实是理所应当。有的软件在杂志上被誉为"希望之星"，可结果却连一套也卖不出去；销售量在两千套就停步不前的软件也屡见不鲜。例如艾尼克斯最初的土星作品《七岛物语》就铩羽而归(开始不到两千套，后来加上"挥泪大甩卖"也不过七千套)。负责这个作品的是创作了《マジンサーガ》、《四十六亿年物语》和《奇异计划 J》等有独特风格的作品的老制作公司"ギブロ"。面对巨大的失败，这家有着七年历史的老牌公司不得不宣布解散。

如果想要使软件卖到两千套而不亏本的话，开发费必须压缩到几百万日元，程序设计师和 CG 制作人各一位，时间为几个月，广告最多只能在一本杂志上出现。我们不难想像这样创作出来的软件能是什么样子。

用户购买的大多是大公司的大作，游戏媒体的报

道也偏重于此。这样一来，表现创作者个性的作品就难以出现。

如果承载不同价值观的土壤从游戏界开始消失的话，那么在游戏界的脚下通往地狱的奈落之口也将徐徐张开。

终章　仍对游戏界充满幻想的年轻人
——掉入奈落与盗国，其间只有一纸之隔

☆在大学与专科学校的不景气中不断增多的游戏学校

想必我们已经领略到了"游戏战争"的残酷性。即便如此，我想希望进入"游戏界"的人依然有很多。尽管现在游戏市场没有爆炸性的扩大，但其坚挺的程度是勿庸置疑的。对于硬、软件厂商来说，走错一步就会掉入奈落，同时也有可能一举而盗天下为己物。

在我悠闲地写着这本书的时候，一转眼就又是"游戏展"的季节了。年轻人纷纷涌进了巨大的会场，在他们当中一定有一些人梦想着成为游戏设计师。随之而来的是游戏设计者的培训机构也多了起来。我想为了那些希望进入"地狱般战场"的人们最后记录一下那些"游戏学校"的真实情况。

教育产业现在整体上处于不景气状态。年轻人口的减少使曾经一时风光无限的专科学校和各种实习学校如今只得苦苦挣扎，不少学校因此破产。即便大学

情况也好不到哪里去，为了争夺生源各大学可谓煞费了苦心。

而就在这样的环境中，"游戏学校"却在全国范围内数量猛增。

"游戏学校在全国到底有多少所呢?学生又有多少人呢?"抱着这个问题我走访了许多学校负责人，游戏厂商和国家机关，但是却没有一个人都够准确地回答我。

"一般认为现在游戏学校有二百所左右,但具体的数目我想谁也不知道。"某专科学校的负责人这么对我说。也许这就是目前的实际情况吧。

这是由于一般的游戏学校都是由"株式会社"或"任意团体"出资运营的,即完全是"私塾"性质。如果是文部省认可学校(学校法人)的话,不仅设备要求很严,就连更改课程也需要文部省的审批,而在硬件、软件都日新月异的游戏界,这样做是不太现实的。

另一方面,在算是游戏界前辈级的动画界,尽管由于《エヴァングリオン》、《妖怪姬》等作品的畅销而刮起了一股"动画旋风",但由于动画界劳动环境以恶劣出名,志愿者迅速减少。这样一来,一些动画学校也改换门庭成了游戏学校。一直以二十年的光荣传统作为骄傲的代代木动画学校也于今年成立了游戏科，宣传小册子也是以此为中心制成的。

东京某游戏学校的广告部负责人告诉我："(游戏

学校)虽说是一个新生事物,但是希望进入游戏界的学生也很多,经营还是比较顺利的。"对这种现象,某都立高中的教师 持有批评意见："我们的升学方针首先还是大学，即使不行的情况下我们也希望学生进入文部省的认可学校。什么"游戏学校"只不过是一时的流行罢了,我们不希望学生进这种学校。"但即使是认可学校,其现状却是:"像现有的电子专科学校,如果只打出"信息工学"、"自信处理"等名称是无法招来学生的。因此设置"游戏学科"的学校在不断增多,特别是从今以后还将有大幅增长。今年就有相当一部分认可学校申请的准备已经完成,从明年开始将正式设立"游戏学科"了。"(上文中提到的专科学校的负责人)

不管高中的升学指导方针如何，我想只要年轻人能在那里找到自己的梦想，游戏学校就一定会生意兴隆的。

☆第五年成为日本第一?!日本游戏设计学院高速成长的秘密

最早的三家游戏学校分别是大久保的"艾尼克斯游戏学校(现更名为数字娱乐学院)"、"获洼的"HUMAN 创造学校"和惠比须的"バンタン电脑信息学院"。正像前两家学校名字表示的那样,它们分别是由软件公司艾尼克斯和 HUMAN 所设立的。从今年起,数字娱乐学院开始接受世嘉、南梦宫、卡普空等十余家

游戏公司的赞助，因而学校的名字中也就没有了“艾尼克斯”几个字，但是据前面提到的那位专科学校负责人所说：“各公司出资都不过只有1%，事实上还是艾尼克斯的学校。”

这些学校由于与游戏公司有着密不可分的关系，因此在结束了为期一年的基础教程后，接下来主要以现场操作的在职训练为主，讲师则由游戏公司的开发人员和设计师担任。唯独“バンタン电脑信息学院”是独立运作的。该公司是拥有很多所设计学校的“バンタン”集团中的一员。在该集团中也有称为“电脑工场”的软件公司，但是目前只推出了为数不多的几套产品。对此，“バンタン国际集团”的常务董事石川广己指出：“事实上我们在替许多软件公司开发软件，名字就不提了，但作品数量却是很多的。现在我们就有正在开发软件。”他还告诉我，授课“主要以实际演练为主”。

这三所学校的在籍学生人数分别都在三百至四百名。比它们稍微晚一些(平成五年)建校的本部设在代代木的日本游戏设计学院则现有学生二千名，号称“日本第一”。该学院自称为“风险企业”，其一举一动皆备受瞩目。今年四月在大阪以及明年四月在名古屋、横浜、大宫等地都将开设分校。

“第一年只有学生75人，可以说我们就是从一个小教室发展起来的。”该校的法人代表齐藤隆德对我

说。谈到成功的秘诀时他笑着对我说：“大概是运气好吧。”事实上，游戏设计学院不因袭以前学校的方法，而是以“教育”为原点构建了一套教学体系。这才是它成功的秘诀吧。

“我们的方针是让学生能独立地制作游戏。只有从创意、程序到音乐全部掌握后，这才能称之为独立。之后，学生可以选择能发挥自己最大特长的领域。”该校的教学方针实际上否定了那种让学生担任不同角色的实际演练的方法。

另外，“我们不使用临时讲师，我们的老师都是公司的正式职员，采用了分班制。作为宣传广告，也许效果没有采用现役设计师授课的学校好，但是那种老师是不可能全心全意教课的。”

他还感叹到：“现在的年轻人还是大都想挤进大游戏公司。我们的宣传广告里虽然也称有毕业生进入大公司，但是我们还是希望把他们培养成独立的游戏制作人。我们曾经请饭野贤治为我们进行演讲，他也说：‘想进大公司的人并不是真正的游戏设计师。真正的游戏设计师必须要有一种坚持自己的创作，无论跌倒多少次还要再爬起来的精神。’这与我们学校的想法正是不谋而合。”

最后，齐藤还对我说出了他们的梦想：“我们正在考虑对那些希望独立的孩子提供资金等援助。”

与“职业训练学校”味很强的他校相比，日本游戏

设计学院则给人一种清新的"教育"气息。这也许是该校能在短短几年内迅速崛起的重要原因之一吧。

☆KONAMI 的战略:培养完全战斗力

与东京游戏设计学院相对照的是由 KONAMI 这一开发了《心跳回忆》等人气作品的大软件公司所设立的 KCE 学校。柯纳米在 95 年将开发部门与总社分离,在东京、大阪、神户、名古屋、札幌等地相继成立了"柯纳米电脑娱乐"(KCE)开发公司。作为 KCE 的附属部门,KCE 学校也开始了运作。

学校的目的是培养有完全战斗力的职员。负责人永田昭彦(董事兼 CP 事业本部部长)谈到这里时苦笑道:"所以有时候我们被人叫做'防卫大学'。"但是仍然尖锐地指出:"游戏界经常是人材不足。志愿者是不少,但是大都没有实际的战斗力。为了招集人材,大多数公司都采用诸如挖别的公司墙角、大量录用再从中选出可用之材等方法。我们则选择在学校进行彻底锻炼的方法。如果录用了别的游戏学校的学生,我们实际上还必须进行再教育,这样还不如我们自己来训练呢!"

由于入校后就能进入柯纳米这一大公司,所以第一期学的报名数量竟为定员二百人的四倍。

☆在社会人中很有人气的多媒体学校

随着游戏中 3D 表现的日益增多,最近多媒体学

越来越受到关注。

在日本第一次打出"多媒体学校"这一旗号的是位于御茶水的 CG 技术学校"数字好莱坞"。到该校报名咨询的人络绎不绝,平均年在校学员超过一千人。

"数字好莱坞"的一大特征是学生的年龄层很高。学员有大学毕业生、在籍生,自由职业者,OL(office lady),公司职员等,一年期的平均年龄为 23 岁多,半年期的为 27 岁多。该学校并不是全日制,而是每周一至两次的短训制,因而受到了这些希望增长自己经验的人的欢迎。

走进"数字好莱坞"的教室,最让我吃惊的就是电脑的音量。一般专科学校的机器大都停留在 PC 级,而这里却摆放着 indy、02 这些只有在美国 CG 制作公司的第一线才能见到的高价的工作台。电脑一台接一台,桌上几乎放不下任何别的东西。也许,正是这种一偏头就能够看到别的学员的显示器的环境才是 CG 制作的理想环境吧。

"数字好莱坞"的授课时间尽管非常短,但如果预约的话,即使不在上课时间学员也可以 24 小时随意使用这些机器。

学校的创始人之一的 Y 氏日前与拥有一桥学院等大学的金子学园集团合作,成立了位于高田马场的"MOVIE MOVIE"(M2)学校。学校以制作 CG 动画为目的,与一般游戏学校虽有不同,但由于游戏界需要大量

的 CG 技术人员,因而我想学校仍将是很有前途的。

另外,在新宿西口,KDD 大厦的对面又出现了一家数字设计学院"WAO!"。学员人数虽少,但其仍以"精心的照顾"颇受好评。

☆专科学校:把宝都押在了多媒体上

M2 的母体"金子学园"是学校法人,由此我们也可以看出所谓"认可学校"也正在向多媒体方向发展。

走在前面的是属于都筑学园集团的"东京多媒体专科学校"。该校与好莱坞合作建立了名为"あすか工房"的 CG 制作室,设备条件均为世界顶级水平。目前,该校已在涉谷、上野、池袋、町田、立川等东京各区及福岗、广岛等地开设了分校。札幌分校也将于九九年四月开始召收第一批学员。

☆敢于向"地狱般的战场"挑战的年轻人

有迹象表明,世嘉的新主机 DC 将于十一月二十七日(略晚于预定发售日)正式发售。无论它的命运如何,DC 的发售本身就反映了游戏市场的勃勃生机。

在这个高风险、高回报的世界里遍布着危险,同时又充满了机遇与挑战,明日的成功者也许就是你。

在这世纪之交,百年一度的大变革中朝着自己的梦想向机遇挑战,我想这并不是件坏事,即便我们在这个"地狱般的战场"中可能遭受一次又一次的挫折……

后　　记

☆DC 终于登场!!

在本书完成最终校正的十一月二十七日,DC 终于发售了。对此,我想谈一点自己的看法。

十月份,世嘉曾夸下海口,"首批供货四十万台,年内突破一百万台",但最终由于芯片的供应不足等原因,首批供货只有十五万台。与主机同时推出的软件共有四种,最引人注目的莫过于《VR 战士 3tb》,世嘉多次推迟《VR》的发售日,由此一度引起了"预约取消骚动"。托汤川专务之福,首批出货取得了大成功。第二批出货预定将在十二月上旬,但对此大型家电商似乎也无法确定正确的日期。

在首批出货告罄的大好形势下,世嘉表示"目标是国内出货一千万台,占领游戏市场的半壁江山"。但是真能如其所愿吗?

在我接受记者采访的时候,我的回答无一例外的只有"Lethe 海战"几个字,也许提问的记者和大多数读者不明白我的意思,下面就让我来简单说明一下。

在太平洋战争中,日美之间的决战在中途岛上演了。在 Lethe 海滩上,处于劣势的日本海军投入了所有的兵力。无论从决战的时期还是战术上看,这一决战正是"箭在弦上,不得不

发”。但是“善战”的日本海军在这场战斗中耗尽了全部家底，从此跌入了毁灭的深渊。

对于世嘉来讲，现在正是PS主机销量开始有所下滑，而PS2又不见身影的千载难逢的时机，选在这一时期在圣诞节推出新主机是一部好棋。但是，“中途岛战争”在PS VS SS时就已经结束了。

九九年，《勇者斗恶龙》这一“怪物软件”（艾尼克斯）将在PS阵营里登场。

世嘉也不甘落后，准备了一套称为“莎木”的RPG大作，制作人为号称世嘉头号开发者的铃木裕。铃木称，“这是一套有着与马里奥一样简单操作性的RPG”。但是我也听到世嘉内部一些相反的看法，认为“不过是用街机的下脚料做的”，（因此）“即使是开发制作小组的成员也不太清楚到底将是什么样的作品”。

SCEI的战略大概是以《勇者》作为PS末期的终结大作，并同时宣布PS2的发售期。我想大家都不希望看到PS一手遮天的情形吧。仅仅为此，我也希望世嘉能争口气。

大家也应该还记得当年“宠物蛋”流行时，在因特网上出人地涌现出了各种“宠物蛋”迷的主页，可以刊登养成日记、交换电子邮件等。以“通信”为卖点的DC如果想成为主流机，就必须有能够掀起巨大狂潮的软件。但是我想这对世嘉来说，只能是上天赐予的“神迹”才能做到的吧。

这就是我把世嘉的挑战称为“Lethe海战”的原因。





* * *


GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新